

Nintendo®



CONOCE A:
NBA HANG TIME
DONKEY KONG COUNTRY 3
PGA EUROPEAN TOUR
PARA SNES
PINOCCHIO PARA GB

AVANCE DEL
SHOSHINKAI SHOW
CON TITULOS COMO:
STAR FOX 64
KIRBY'S AIR RIDE
THE LEGEND OF ZELDA 64

TIPS DE:
MORTAL KOMBAT TRILOGY
DONKEY KONG LAND II
KIRBY SUPER STAR



Año 6 No. 1
Precio $12.00 M.N.

INCLUYE POSTER DE
MORTAL KOMBAT

Hoy por mí..

EDITORIAL

Muy bien, ya regresamos del Shoshinkai Show y vimos mucho más del Nintendo 64 y aunque en esta revista hablemos de los juegos de Nintendo, debemos decir que el sistema Nintendo 64 no es lo que nosotros esperábamos... está a años luz adelante de lo que cualquiera pudo haber pensado.

Una de las cosas que más nos gusta del viejo SNES, es que al ser creado fue pensado para seguir agregándole cosas al paso de los años y el Nintendo 64 sigue con esa misma tradición, pero con posibilidades más allá de lo imaginable. Ya no sólo es incorporarle detalles al cartucho, ahora lo podrás hacer en control, el Disk Drive, los puertos de los controles están preparados para poder "identificar" diferentes cosas que se le puedan conectar, programar el sistema de distintas maneras... y eso es sólo lo que la gente de Nintendo quiso decir.

Quizá en este momento el N64 tiene varios retractores, pero ellos son gente que sólo ve el presente. Que si "El N64 está todo feo porque no es de´ CD" o "A mí no me sorprende y prefiero pasarme 12 segundos en lo que se carga un solo Round". Si nosotros vemos para atrás, cuando apareció el SNES, recordaremos que aparecieron los mismos retractores, de los cuales seguro ninguno se atrevió a dar la cara el año pasado y menos ahora.

En este mes tenemos un avance de lo que vimos en el Shoshinkai y para el siguiente mes tendremos el reporte completo; déjanos decirte que muchas de las cosas que ahí leas te van a sorprender, de eso no tenemos la menor duda.



ISSN 0188-7610



CLUB NINTENDO

Año VI #1 Enero 1997

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTES DE ARTE:
Juan Carlos González
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO: Antonieta Rámirez
INVESTIGACION:
Adrián Carbajal / Jesús Medina
Victor Arjona "Fartman"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruíz Galindo

COORDINADORES DE VENTAS
Rocio Campo,
María Elena Domínguez,
Tel. 723-35-00

GERENTES
Leticia Mendoza
Diana Aldaz
Mayté Flores

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

PRINTED IN MEXICO



¡ADEMAS INCLUIMOS POSTER DE ULTIMATE MORTAL KOMBAT TRILOGY

Sigue enviándonos tus cartas a:
Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100
México, D.F.

Ge-más da si no encuentras el rombo de la portada

Donkey Kong Country 3

Este mes tenemos una secuela más del título que se ha vendido más rápido para el SNES. ¿Qué tiene de nuevo? ¿Es mejor que los anteriores? ¿Por qué siempre preguntamos lo mismo cuando vamos a hablar de una nueva secuela? Averigua eso y más en el reporte de este juego.



Mortal Kombat Trilogy



Este juego tiene una gran cantidad de trucos, códigos y movimientos secretos, y podrás encontrarlos todos en un reporte especial. Después de leerlo, seguro que ya no te quedará ninguna duda sobre este sangriento título.



Checa en el Reset de este número un adelanto de todo lo que vimos en el Shoshinkai y el Famicom Space World en Noviembre del 96. Ahí encontrarás información de juegos como Zelda 64, Yoshi´s Island 64 y Super Mario Kart 64, así como más datos sobre el Disk Drive para el Nintendo 64.

84

Dr. MARIO



Gente de CN: He oído rumores de que en Marvel Super Heroes se puede sacar a Ryu, si es cierto hagan el favor de decírmelo. Respecto a MK 3 en la revista Año 5 No. 11 pág. 4 dijeron que el actor Daniel Pesina (Johnny Cage) patrocinó un juego de directa competencia a MK ¿Cómo se llamó este juego y de qué compañía era? Otra observación sobre el mismo punto es que en MK3 en la escena del cementerio (en la versión Arcade) hay una tumba que tiene grabado el nombre de "Cage", ¿Fue para ofenderlo o no hallaron otro pretexto los de Williams?

César A. López
Guamuchil, Sinaloa

Vamos por partes: Los rumores sobre la aparición de Ryu en el juego de Marvel Super Heroes para Arcade son falsos, tal vez la gente que comenzó estos rumores se basó en el simple hecho de que aparece la silueta de Ryu al prender la máquina, pero eso sólo es un adorno, ahora que si quieres oir algo interesante, déjanos decirte que lo que sí se tenía planeado era que hubiera un truco para escoger a los 2 jefes (Dr. Doom y Thanos), pero parece que a última hora decidieron no ponerlo y eso del truco sí nos consta porque nuestros amigos de Capcom México una vez nos enseñaron los textos de traducción antes de que llegará el juego y ahí estaban incluídas las frases de victoria de ambos personajes, así como el texto final. Respecto a lo de MK, el juego que patrocinó Daniel Pesina se llamaba Blood Storm y lo lanzó una compañía de nombre Strata que ahora cambió su nombre a Intelligent Technologies, los mismos que hicieron el juego de Street Fighter the Movie para Arcade. Lo de la tumba fue porque según la historia de MK3 (sacada de la manga, por obvias razones) Cage murió en el segundo torneo y fue resucitado para MKT.



MORTAL KOMBAT TRILOGY

Es la primera vez que les escribo y me he tomado la libertad de pedirles ayuda con un juego algo viejo para arcadias como es Samurai Shodown II, de él me sé muchos trucos pero hay uno que sí me tiene angustiado y es el de cómo usar al referi (Kuroko) como peleador. Yo alguna vez hace tiempo vi en una revista el truco, pero no pude comprarla, así que le estuve preguntando después a mucha gente y nadie sabía, hasta que un amigo me sugirió que escribiera a la revista para ver si me pueden solucionar este problema que tengo.

Ulises D. Guerrero B.
Monclova, Coahuila

Te tenemos 2 noticias: una no muy buena y una muy mala. La no muy buena es que sí hay truco para elegir a este personaje y la muy mala es que sólo funciona en la versión CD de este juego que se comercializó en Japón. SNK (la compañía que hace estos juegos) lanzó en ese país una versión casera de CD's de sus sistemas de Arcade Neo Geo (que también se planeó lanzar en este continente, pero hasta donde sabemos no tuvo mucha aceptación porque es extraordinariamente cara). Para hacer más llamativas las versiones de CD, esta compañía decidió incluir trucos que no vengan en las versiones originales, como sucede en el caso de King of Fighters 96, donde en la versión del Neo Geo CD hay un truco para escoger a los jefes y en la versión de Arcade se supone que no hay.

Solamente los voy a interrumpir un poco, ya que tengo unas pequeñas dudas de las que quisiera me sacaran: ¿Qué pasó con el juego Power Slide de la compañía Elite? ¿Lo canceló? También me gustaría saber qué pasó con el juego de WeaponLord de Namco ¿También lo canceló? ¿Ha habido un juego que utilice el chip llamado Super Custom 32 que es básicamente un Chip de 32 bit RISC que desarrolló la compañía Seta?

Jorge A. Argueta Márquez
Pachuca, Hidalgo

Vaya, tenemos cartas con varias inquietudes en este número. Primero te diremos que la compañía Elite, más que nada se dedica a programar y no a distribuir



los juegos y en ese evento mostraron el título de Power Slide para ver si alguien se animaba a comprarle los derechos y distribuirlo, pero como te podrás imaginar nadie se interesó. Namco sí lanzó el juego de WeaponLord, pero al final no hizo una producción muy grande pues no recibió muy buenas críticas, fuera de las de una revista muy barbera y convenenciera. La gente de Seta dejó por la paz el proyecto antes mencionado, pero ahora ya están trabajando en un puerto de Modem para los cartuchos del N64.



WEAPONLORD

◆

Quisiera saber si todavía hay planes de sacar el sistema portátil de 32 Bit que mencionaron en números anteriores. A propósito, ¿Ya saben que ya están trasmitiendo las caricaturas de Megaman y de EarthWorm Jim?

Roberto Montiel V.
México D.F.

Tal como lo mencionamos, sólo se trataba de un rumor y Nintendo no ha mencionado nada al respecto. La fuente de este rumor insiste en que este sistema verá la luz del día este año, pero como siempre, habrá que esperar a que Nintendo lo corrobore o lo desmienta. Nosotros también hemos visto las caricaturas que nos mencionas y lo malo de ellas son los nombres que ponen siempre la gente de las traducciones (¿Tribilín?, ¿El Pato Lucas?, ¿Jim Lombriz?).

◆

¿Qué hongo cuates? Esta vez tengo dudas y comentarios que sólo ustedes podrán contestar.
Hace un rato leí la revista del mes de Noviembre y vi el truco de las 1000 monedas del juego de Super Mario 64 y ¿qué creen?, que no me sale y ya lo intenté 3 veces. A lo máximo que llega el contador es 999 y de ahí no pasa; el truco lo hice teniendo 71 estrellas, a menos que sea con todas.

ALEJANDRO VEGA URBAN
México, DF

Este... bueno... es que... está bien, seamos directos: Para no variar a nuestra nada sana costumbre, te diremos que no estás haciendo nada mal, los que estamos mal somos nosotros, pues este truco sólo funciona en la versión japonesa del juego y no en la americana. El problema es que cuando estábamos elaborando ese ejemplar sólo contábamos con la versión antes mencionada del juego que fue la que nos facilitó NOA y nunca se nos ocurrió que este truco lo fueran a remover del juego americano. Les pedimos una sincera disculpa a todos los que perdieron tiempo haciendo este truco.

◆

No sé si se acuerden de mí, ya hace mucho que no les escribo y quisiera preguntarles algunas cosas:
¿En el N64 sacarán juegos como el de FIFA 96 para PC? ¿El juego de Shadows of the Empire es parecido al Rebel Assault 2 ó es mejor?. Ya cambiando de tema, con mi primo he visto juegos muy buenos en PC pero esta clase de juegos no tienen límite para nada, me refiero a que en estos juegos pueden salir desde masacres hasta pornografía y siento que las personas que los crean no se fijan mucho en que pueden verlos los menores y mi pregunta es: ¿Nintendo va a cambiar sus reglas y permitir que aparezcan juegos sádicos, de horror o demás, o va a crear juegos con clave para diferentes edades? porque tal vez pase lo de antes, que no permitían lo de la sangre y luego cambiaron.

JESUS "AIR" ARTURO G. GARCIA
México D.F.

Como ya hemos dicho, Electronic Arts tiene planeado lanzar un juego de FIFA para el N64, pero quién sabe por qué prefirieron no mostrarlo en el pasado Shoshinkai. El juego de Shadows of the Empire es muy diferente al de Rebel Assault 2 así que no hay comparación que valga. Ahora, respecto a lo de la política de Nintendo no creemos que esta vez vaya a haber un cambio, pues como tú dices, muchos de los juegos para PC no hay quien controle su contenido mas que las mismas compañías y por eso tienen lo que tienen, sobre todo que (hipotéticamente) la gente que tiene computadora ya es de edad adulta y el contenido de esos juegos no deben espantarlos. Sin embargo, Nintendo está consciente de que el rango de edad de los consumidores es de 8-20 años y para la gran mayoría de ellos no sería conveniente tener esta clase de material, pues aunque haya recomendaciones y sellos para no vender un juego con un contenido "fuerte" como Mortal Kombat sabemos que no todas las tiendas lo cumplen.

◆

¿Qué pasó con lo que ustedes ha-

bían dicho acerca de que el modo de "Agressor" sólo iba a ser exclusivo de la versión de N64 del juego Mortal Kombat Trilogy? Yo he visto otra versión del juego y también incluye esta opción.

Juan Manuel Gomez (JAG)
Guadalajara, Jalisco

FERNANDO OJEDA MONTERO
México D.F.

Pues sí, cuando fuimos a Nintendo hace más de medio año, fuentes de esta compañía así como de Williams, nos confirmaron esta noticia, pero tiempo después nos encontramos con la misma sorpresa que ustedes de que la versión de N64 no era la única con esta opción. Esta decisión quién sabe por qué fue tomada, pero extraoficialmente nos enteramos que Ed Boon y John Tobias querían que así fuera.



MORTAL KOMBAT TRILOGY

A continuación les presento algunas de mis dudas:
¿War Gods y NBA Hang Time para N64 serán mejores que las versiones de Arcade? En el juego Wonder Project J2 se muestran gráficas tipo caricatura, pero ¿el movimiento en el N64 será igual al de una caricatura para TV? En el Home Page de Nintendo vi un concurso para ganar un N64 ¿En este concurso pueden participar todos? El chavo en pijama que aparece en los anuncios de Nintendo en la revista ¿Es pariente de



WONDER PROJECT J2

Gus? ¿Han notado cierto parecido?
Pd. Eliminen el Reset

Gabriel Alejandro León
Campeche, Campeche

Vaya, al parecer la característica principal de este Dr. Mario fue la de responder cartas de múltiples preguntas. Lo primero que te podemos decir es que nosotros también esperamos que War Gods y NBA Hang Time sean buenas adaptaciones, pues de lo que ha hecho Williams para el N64 se ve que todavía les hace falta un poco de experiencia (como que se nos antoja ir a darnos una vueltecita a Williams para ver qué onda con sus juegos; como comentario al margen, una persona en el Shoshinkai nos comentó que "Doom para el N64 es maravilloso". Primero tenemos que esperar a que Capcom confirme que se encuentra trabajando en el N64 y ver qué títulos serán los anunciados. La animación de los juegos serán como los programadores quieren que sea, en el caso del juego que nos comentas te podemos decir que hay partes en las que entre la animación y los gráficos, te hacen sentir como si estuvieras viendo una caricatura y lo mejor de todo es que tú la controlas. Desafortunadamente la mayoría de concursos de Nintendo of America (por no decir todos) son sólo validos en EU, pero no te preocupes, pues Gamela también ha hecho concursos y tiene planeado hacer más. Respecto a lo del chavo, ellos no son familiares, pero aunque lo nieguen ambas partes, son como hermanos del alma.

Notas del editor:

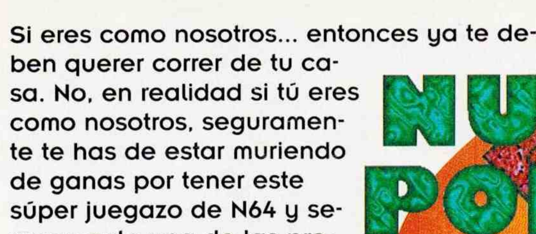
Por... novatos estamos ahora pagando las consecuencias, así que tenemos que hacer unas aclaraciones pertinentes respecto a los mensajes que nos hacen favor de enviarnos por E-Mail.
Primero que nada les pedimos una disculpa a todos los que nos piden que les contestemos una pregunta en particular, pero eso es prácticamente imposible, pues casi todo el mes estamos hasta el tope de trabajo, de cualquier forma no vayas a pensar que no leemos tus mensajes, todos los checamos y archivamos (tú sabes que así es más fácil). Por favor, no está de más que pongan su nombre y de dónde nos mandan los mensajes, pues muchas veces los mandan desde la escuela, trabajo o la cuenta de sus padres y ahí no están especificados.
Otra de las preguntas casi obligadas en los mensajes es sobre la Home Page de Club Nintendo. Por el momento sólo les podemos decir que estamos trabajando en ella porque queremos hacer algo diferente, no como la gran mayoría de las que hay en la red y que sólo se la pasan intercambiando las noticias, esperemos que pronto tengamos más noticias la respecto.
Muchas gracias por tu comprensión. Recuerda que puedes escribir cualquier duda, comentario o sugerencia:

Revista Club Nintendo
Pestalozzi 838 Col. Del Valle
CP 03100 México DF

Nuestra dirección de correo electrónico es:
clubnin@mail.internet.com.mx



NUESTRA PORTADA



Si eres como nosotros... entonces ya te deben querer correr de tu casa. No, en realidad si tú eres como nosotros, seguramente te has de estar muriendo de ganas por tener este súper juegazo de N64 y seguramente una de las preguntas que te haces es que ¿es este juego tan divertido como el original?, ¿es mejor? Bueno, afortunadamente la respuesta a la primera pregunta es afirmativa y podemos agregar que el juego es aún más divertido que el original, sobre todo por la capacidad para jugar hasta 4 personas simultáneas y que permite un sistema tan poderoso como el N64. A la pregunta de si es mejor este título, sí lo es en cuanto a gráficos, pero Mario Kart 64 se juega diferente al primero, así que cada persona tendrá que jugarlo y sacar su propio veredicto (esto no lo debes tomar como un punto válido o de referencia absoluta, pero si quieres saber nuestra opinión te diremos que a nosotros nos encantó).



Bien, vayamos por partes: Mario Kart 64 mantiene prácticamente las mismas opciones que tenemos en el juego original, o sea que tú podrás jugar en el modo de Championship recorriendo todas las pistas y ganando puntos dependiendo la posición que ocupes al final de cada carrera, también podrás competir en contra del tiempo y así buscar obtener los mejores récords en las pistas. Claro está que no podemos olvidar las opciones de Vs. Player, donde como ya hemos mencionado un sinfín de ocasiones, pueden jugar 4 personas y el Vs. Battle donde también compites contra tus amigos pero aquí es de batalla pura. Obviamente cada una de estas opciones tiene variantes importantes y algunas limitaciones por cuestiones de competitividad (por ejemplo, no pueden jugar 4 personas en Championship porque sería muy fácil terminar el juego) que en futuros números detallaremos, pues es un título que merece explicarse en su totalidad. Este juego tiene una gran cantidad de cosas y detalles interesantes a mencionar, pero por el



MARIO KART 64



momento sólo vamos a mencionar lo más importante para que te vayas haciendo a la idea de lo que te espera con este juego. Primero que nada diremos que está programado con 96 Megas de memoria, lo que lo hace el juego de mayor capacidad que Nintendo haya creado hasta el momento para sus sistemas caseros, lo cual sirve para agregarle bastantes detalles y hacerlo todavía más divertido. Un detalle que marca una gran diferencia entre este juego y el original es la forma en la que los diseñadores sacan ventaja del sistema en muchas formas, primero que nada las pistas dejan de ser planas y ahora tienen características reales, como curvas peraltadas, caminos sinuosos (dependiendo el tipo de escena en la que estés) y sobre todo que esto se aprovechó para hacer las pistas mucho más complejas y reales y con atajos más difíciles de encontrar. Otra de las ventajas que debemos mencionar es que el 3D Stick es de gran utilidad en este juego pues tendrás que realizar todo tipo de movimientos, desde los más "delicados" para entrar a un atajo o poder rebasar a un enemigo por una orilla hasta dar esas típicas curvas de casi 90 grados que caracterizan a estos juegos. Una gran ventaja que también encontramos, es que todos tus avances los podrás salvar en el Controller Pack, no sólo tus mejores tiempos y las pistas que has abierto, sino que también se dice que podrás

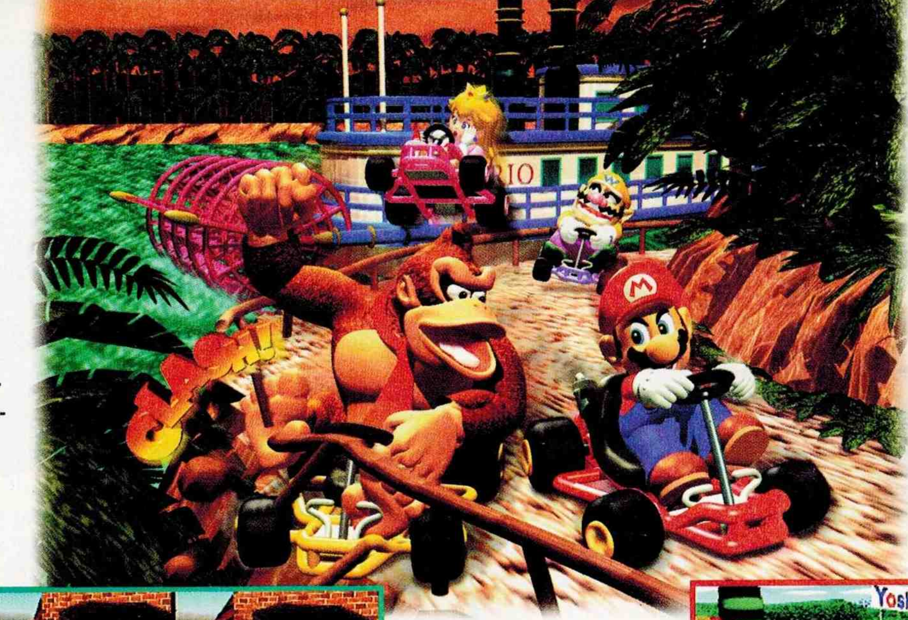












grabar literalmente tu "mejor vuelta" en Time Trial y después llevársela a un amigo para que compita contra un fantasma de tu personaje que realizará exactamente el mismo recorrido que tú.

Sin embargo, uno de los cambios más drásticos se dio en los Items (los que recoges en la pista y que sirven para atacar a tus rivales), pues estos han aumentado y se han hecho más poderosos lo que te llevará a jugar ofensivamente. Por ejemplo, ahora además de obtener un caparazón rojo de esos que se dirigen automáticamente, podrás tomar un poder que te permita tener 3 de esos caparazones simultáneos, así que seguramente ya no será tanta presión ir en cuarto lugar pues con suerte puedes cambiar al primero sin mucho problema.

Pero eso no es todo, ya que algunos poderes como los caparazones o las bananas las podrás accionar (sin necesariamente usarlas) y así liberar el cuadro de los Power-Ups y tomar otro mientras, así que imagínate: ¡Tener 2 poderes simultáneos!.

Para que comiences a temer por tu integridad física dentro del juego, te podemos anticipar que de los poderes más temidos vimos los 3 Caparazones verdes y rojos, el "Power-Up Mushroom" (que los puedes usar el número de veces que quieras por cierto tiempo), los 3 Mushrooms y



las 5 cáscaras de Bananas (letales cuando se dejan las 5 en una curva).

Mario Kart tal vez no tenga los gráficos más impresionantes que se han utilizado hasta el momento para este sistema, pero hay que recordar que lo mismo pasó con el juego original. Otro punto importante de este título es que según se comentó en el pasado "Shoshinkai" este juego está programado utilizando un nuevo tipo de "Microcódigo" en el N64.



NOVEDADES

MAS NOTICIAS DEL 

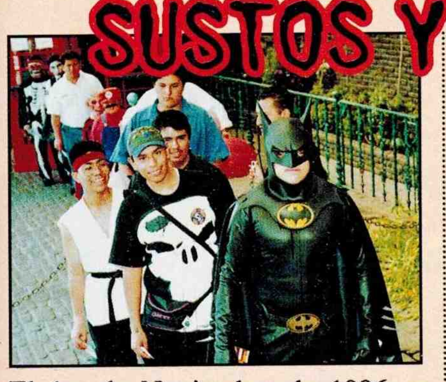
Al parecer este mes el Reset va a tomar venganza de todas las páginas que le ha quitado esta sección y además va a tener información que más bien debería ir aquí, pero ya ven cómo son las cosas... Pero bueno, mejor pasemos a ver las noticias en lugar de estar quejándonos. Primero que nada tenemos a Nintendo haciendo lo que mejor sabe hacer: juegos buenos... y retrasarlos.

¿Recuerdas la lista de juegos para el N64 que presentamos hace algunos números y que se supone iban a salir a finales de año en Japón? Pues antes de irnos para el Shoshinkai el único anuncio "importante" que se había hecho era que el Super Mario Kart sería retrasado para el 14 de Diciembre (o sea que para cuando leas esto ya habrá salido) y que además incluiría un control extra gratis, el cual será de edición limitada, pues tendrá un diseño diferente (será negro en la parte de arriba y gris de la parte de abajo). Hasta estos momentos no hay datos de si esta promoción también será válida en América, pero todo indica que no será así, este juego se espera esté disponible para los meses de Febrero/Marzo aquí. Independientemente de este título, no se han hecho otros anuncios sobre los otros juegos que se supone estarían listos para Diciembre, pero es más que obvio que no estarán y seguramente en el Reset de este número habrá más información al respecto y que se dio a conocer en el Shoshinkai. Por cierto, para este continente también ha habido algunos anuncios interesantes, por ejemplo: Los últimos licenciatarios que han apoyado al SNES con una cantidad considerable de juegos, o sea: Titus y TH•Q han anunciado oficialmente y reconfirmado estos anuncios por parte de Nintendo que ya se encuentran desarrollando juegos para el N64. Primero comentaremos que Titus anunció que el primer juego que lanzarán será una versión de su clásico "Lamborghini American Challenge" para 64 Bit. Aunque no hay muchos datos al respecto, se dice que este título tendrá a los vehículos más caros del planeta para que tú los elijas y compitas con ellos; además prometen que los gráficos de este juego serán excelentes así como la manejabilidad, también dicen que habrá una gran cantidad de cursos en dónde competir y otros elementos como climas adversos. Mientras tanto, el primer juego de TH•Q para el N64 será de lucha libre y estará avalado por la WCW, por lo tanto ahí encontraremos luchadores famosos de la unión americana como Hulk Hogan, Ric Flair y Lex Luger por mencionar algunos de ellos. Como en otros juegos de lucha libre se planea que en este juego cada personaje tendrá sus movimientos especializados y cada uno de ellos grabará su voz para hacerlo más realista. Aunque esto no se anunció oficialmente no será difícil que este sea un juego para 4 jugadores simultáneos, pues se presta muy bien. Por cierto, en los últimos meses se han hecho más fuertes los rumores (sobre todo en "la red") acerca de que Capcom ya se encuentra desarrollando juegos para el N64. Nosotros hace algunos meses hablamos de esto y los rumores coinciden con lo que nos habían dicho en NOA. Los juegos que se supone están bajo desarrollo son: Street Fighter EX (el que habíamos dicho que se llamaba SF Gaiden. Para pronto: el poligonal), Un juego de Megaman y otro juego de Street Fighter de 2D que se supone será exclusivo para el sistema. Esperemos que en el siguiente número, tengamos más noticias.

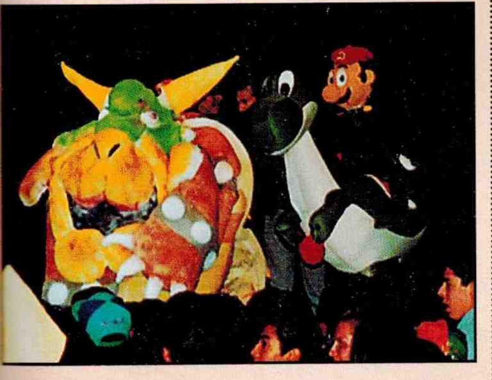
EVENTOS

Hace mucho tiempo,en una galaxia muy, muy lejana...
en los próximos meses se espera la reaparición de la nueva reedición de los filmes clásicos de Star Wars, con algunas mejoras añadidas a estas producciones cinematográficas que ahora se les pueden brindar, gracias a la tecnología de los efectos especiales y que en su momento de realización resultaban muy costosas o simplemente no pudieron hacerse. Estas nuevas ediciones contarán también, con un poco más de metraje cinematográfico, es decir, que se le han agregado escenas que en la producción original fueron desechadas, como aquélla (que ya mencionamos en

SUSTOS Y PREMIOS EN LA BOOM



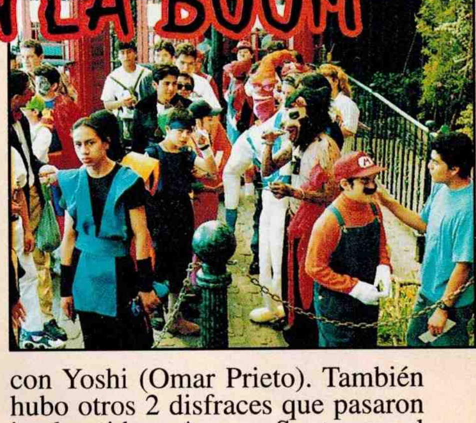
El 1o. de Noviembre de 1996 se llevó a cabo una presentación de Nintendo en el centro de espectáculos "La Boom" donde además de presentar los juegos que estarán disponibles para invierno, se realizó un concurso de disfraces. Esta parte estuvo bastante interesante, ya que hubo unos muy chistosos, otros muy bien hechos (demasiado bien hechos ¿no?) y otros muy creativos. Entre los disfraces más sobresalientes estaba un Earth Worm Jim, un Honguito, varios Marios (3 de ellos montados en Yoshis). Obviamente Mario fue el personaje más visto en el lugar y



después de él había muchos Scorpion seguidos de Bowser y Luigi. Algo que no se vio mucho, fue el comportamiento de los personajes, ya que en vez de concurso de disfraces, parecía algo así como: "de los criminales que van a pasar al frente, dime quién te asaltó". Y decimos esto porque la gran mayoría de los participantes sólo pasaron al escenario y se quedaron inmóviles mientras sostenían su número. Claro que hubo excepciones como el Depredador que tenía una metralleta que lanzaba luces y la cual utilizó estando en el escenario, el Honguito quien por cierto, estaba baile



y baile, de hecho fue el más movido de todos, Chun-Li quien al subir hizo la típica secuencia de Chun-Li cuando gana, Bowser que estaba hecho de cartón y además sacaba humo de la nariz y le brillaban los ojos. Había disfraces muy buenos que hubieran pasado a la final, si hubieran hecho algo arriba (entre ellos varios Scorpions). Desafortunadamente sólo había 3 premios y tenían que eliminar a varios (esto es lo más triste en los concursos). Los 3 ganadores fueron el Depredador (Cipriano San Juan) cuya victoria fue abrumadora, Bowser 64 (Erwin Ocampo Uribe) alias "la hamburguesa" y uno de los 3 Mario

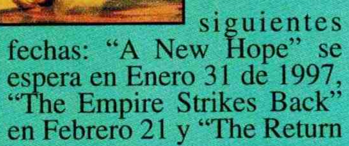


con Yoshi (Omar Prieto). También hubo otros 2 disfraces que pasaron inadvertidos: Axy y Spot que al principio se iban a disfrazar de Spot y Axy, pero que luego decidieron hacerlo de Gus y Pepe y subir al escenario para conducir la presentación. ¿Y qué pasó con los verdaderos Gus y Pepe? se disfrazaron del hombre y la mujer invisibles (no supimos bien en qué orden) y estuvieron escondidos entre el público. Bueno, vamos a ver si para la otra, le echan más ganas cuando estén en el escenario, ya que los disfraces estaban muy bien hechos (algunos muy sofisticados como Kirby) pero les faltó lo que le sobraba al Honguito: acción.





otra ocasión) que se refiere al encuentro de Han Solo con Jabba el Hutt en el hangar 94. Por cierto, aquí el actor Harrison Ford (quien hizo el papel del famoso contrabandista) sólo contaba con veinticuatro años de edad, por eso Jabba se ve incluso más joven que en la tercera película.



Los reestrenos oficiales en Estados Unidos serán en las siguientes fechas: "A New Hope" se espera en Enero 31 de 1997, "The Empire Strikes Back" en Febrero 21 y "The Return of the Jedi" en Marzo 7. En nuestro país, todavía no sabemos la fecha exacta de cada una de las exhibiciones, pero en cuanto nos enteremos te lo haremos saber, para que lleves a tu papá al cine y tengan la oportunidad de disfrutar juntos "The Star Wars Trilogy Special Edition".





SUPER MARIO 64

101



Como te podrás dar cuenta, Mario ya mejor se durmió, el tiempo llegó a su límite y Quick the Koopa nunca llega, cómo se le hace para lograr esto.

99 Respuesta al reto de Noviembre

KIRBY SUPER STAR



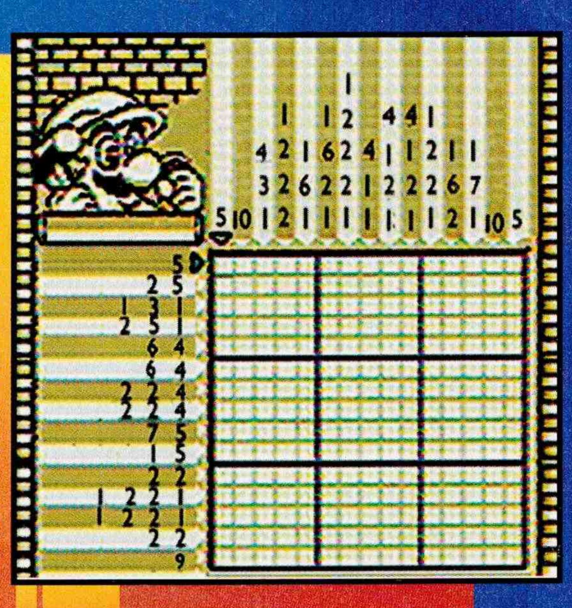
¿Cuál es el menor tiempo que puedes hacer en el modo de juego "The Arena"? Aquí tenemos los mejores 5 tiempos que nos llegaron antes del 10 de Diciembre.

RESPONDIERON ESTE RETO

1) Néstor Huitrón Medina	08´15´´91
2) Daniel Avilés S.	08´22´´13
3) Guillermo Vázquez Nava	09´20´´52
4) Ruth A. Baza Cruz	12´33´´71
5) Omar Vega Delgado	13´45´´66

Retos Mario's Picross

Tal como lo dijimos, el reto del mes anterior no es tan difícil de resolver, lo difícil es averiguar qué es, así que si todavía no sabes bien de qué se trata, este mes te diremos lo que es. El reto de este mes nos lo envía Oliver Hernán G. de México DF y la característica de este reto es que es sencillo de resolver y es todavía más sencillo identificarlo.



Solución en el número de Febrero

INSTRUCCIONES

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.

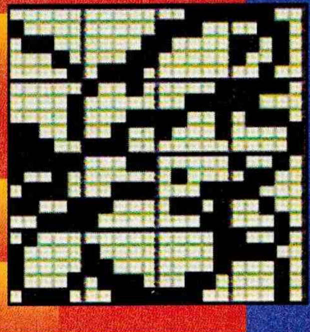


Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto del mes anterior.

Baby Mario

Reto enviado por: Ocesse Tellebes de Mazatlán, Sinaloa.





Bueno, ya se saben la historia esa de que Tokuma Comics cerró su filial en EU y que por lo tanto ya no se pudo hacer la negociación de los demás números del comic de Street Fighter II. Sabemos que muchos de ustedes se quedaron con la duda de lo que iba a pasar con todos los personajes de la historia, así que decidimos presentarte un resumen con el resto de la historia, sabemos que no es lo mismo, pero eso es mejor que nada.

Batalla 6

KARMA



Después de oír la historia de Cho; Ryu, Ken y Gouken se enfrentan a 3 misteriosos personajes que aparecen en la puerta de su Dojo. Ken se enfrenta a Vega, Ryu va contra Sagat y Gouken queda contra M.Bison. Al momento de enfrentarse, Ryu se da cuenta que Sagat es un peleador





muy peligroso y que domina muy bien el arte del Thai Boxing, es entonces cuando decide utilizar un movimiento que sólo había visto a su maestro hacerlo cuando practicaba y que es el Sho-Ryu-Ken. Al ejecutarlo, Ryu hiere a Sagat en el pecho y Ryu queda sin sentido y cae en un río, cerca del barranco en el que estaban peleando.

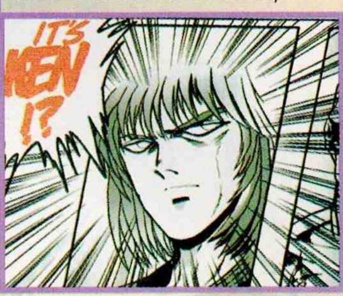
Momentos después, Ryu regresa con su brazo lastimado al Dojo sin tener rastro de Ken, pero encuentra a su maestro quien yace en el suelo, aparentemente muerto. Al acercarse a él descubre que aún está vivo, con sus últimas palabras Gouken le dice a Ryu que su adversario fue muy fuerte ya que su energía viene del mal y le da su última lección "El camino del guerrero no lleva a alguien a eliminar a su oponente, ¿Es la muerte la única respuesta?". Después, Gouken muere.



Al oír el relato de Ryu, Po-Lin se entristece hasta el llanto al



saber el triste destino de su novio Cho, pero no tiene mucho tiempo para llorar, pues de repente llegan al restaurante Chun-Li acompañada por E. Honda. Ahí ellos le muestran la nueva lista para las peleas de esa noche en la isla de Shad,



los tres peleadores finalistas (Guile, Ryu y Chun-Li) deberán enfrentarse a los "señores" de Shad, los cuales son Sagat, Vega y... Ken. Al enterarse de que su amigo, a quien creía muerto está vivo y del lado de Shad, Ryu no deja de sorprenderse.

Batalla 7

REY DE REYES




Esa noche en el estadio de Shad se corrían toda clase de apuestas, desde las "normales" (en las que había gran cantidad de dinero de por medio) hasta las "especiales", en las que se decidiría quién se encargaría de la distribución de la droga Doll. Como agente de la Interpol, Chun-Li ha logrado obtener pruebas de estas acciones, al prepararse para ir a su pelea, se encuentra con Guile quien también estaba tras el mismo objetivo, pero él le comenta que tal vez para ella la prueba gráfica que acababa de obtener le sería suficiente, pero él va tras de M. Bison pues lo suyo es personal. Chun-Li le comenta que ella también seguirá en la pelea, pues desea saber qué pasó con su







padre con quien perdió contacto hace mucho tiempo.

Ryu se prepara para llegar al es-

tadio, no sin antes recordar todas las enseñanzas de su maestro, animado por Po-Lin y Wong-Mei. Sin embargo, en el camino es interceptado por un camión revolvedor de cemento, el cual es conducido nada más y nada menos que por Ken quien le dice a Ryu: "odio hacer esto antes del encuentro, pero debo seguir órdenes" y después ataca a Ryu con un Sho-Ryu-Ken haciéndolo caer a una fosa. Ken comienza a oír voces y se pregunta si ha visto a este peleador alguna vez en su vida.



Después de eso, llena el foso en el que está Ryu con cemento, quedando solamente visible una mano de Ryu.

Mientras tanto, en la arena de Shad, todo mundo le da la bienvenida al hombre más poderoso de la isla, al considerado Rey de Reyes: M. Bison.



Batalla 8

GUERRERO

Una vez que ha sido presentado M. Bison, se dirige a todas las personas que están en el estadio: "La victoria será mía este año, sólo mi fuerza puede salvar esta isla hecha por el hombre. Y mi poder guiará a Shad a su independencia y de ahí a su merecido sitio como capital del mundo". Al oír esto Chun-Li le comenta a Guile que Bison debe ser detenido y que deben ir a la corte con toda la evidencia que tienen, pero Guile le dice que él jamás llegará a la corte, pues se encargará de Bison con sus propias manos y entonces le cuenta de por qué su odio hacia él: "Bison ha estado experimentando los efectos de Doll con humanos... ¡y experimentó con mi unidad!. Hubo un día en el que yo no comí mis raciones, al principio no estaba seguro qué era lo que estaba pasando, pero todo mundo actuaba como si alguien los controlara y comenzaron a matarse unos a otros. Desafortunadamente esto me llevó a eliminar a mi mejor amigo, Charlie".



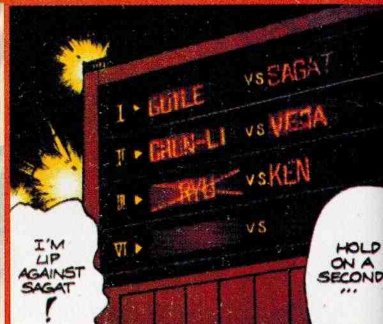




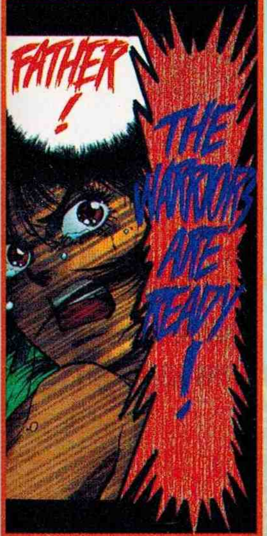
"Yo fui el único hombre que quedó vivo de mi unidad, así que hice algunas investigaciones y descubrí que el hombre que estaba a cargo de mi unidad ese día era M. Bison, es por eso que la única forma de acercarme a él es este torneo, por eso quiero que te mantengas fuera, así podré vengar la muerte de Charlie".



Después de contarle esto Guile a Chun-Li, aparecen los nombres de los peleadores y a quién enfrentarán, Guile va contra Sagat, Chun-Li Vs. Vega y Ryu Vs. Ken. Pero de repente, se dan cuenta que Ryu ha sido descalificado ya que no se presentó al torneo. Po-Lin y Wong-Mei desde la tribuna quedan bastante extrañados pues él abandonó el Restaurante antes que ellos, Chun-Li también siente que algo malo le ha







pasado y comienzan a pensar su nombre "Ryu... Ryu... Ryu" lo cual parece tener cierto efecto sobre la mano de Ryu que ha quedado fuera del cemento.

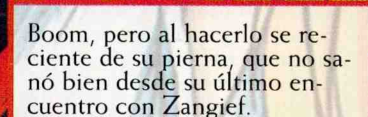
Una sorpresa más les espera a Chun-Li y Guile: las peleas se realizarán en jaulas. Antes de la pelea, Guile se ve forzado a comunicarle algo a Chun-Li: "Chun-Li, no estoy seguro que puedas soportar esto, pero debes saberlo antes de entrar a la pelea, ésta es una lista de los agentes encubiertos que han muerto tratando de descubrir los secretos de Shadowlaw... y tu padre aparece en esta lista. Y el hombre que lo eliminó es tu oponente: Vega ". Esto obviamente causa una ira tremenda en Chun-Li.



Al comenzar la pelea, Chun-Li ataca rápidamente a Vega derribándolo de un golpe y le dice que su padre era un agente, que él lo había eliminado y que no permitiría que se saliera con la suya. El le contesta que no sabe de qué le está hablando y que parece que lo que ella quiere es algo personal, pero que definitivamente se olvide de su plan de venganza por atreverse a tocar su cara.



Mientras tanto, Sagat y Guile se enfrentan con todo lo que tienen, Sagat ataca con un Tiger Fire y Guile lo intenta rechazar con un Sonic



Boom, pero al hacerlo se resiente de su pierna, que no sanó bien desde su último encuentro con Zangief.

Ambas peleas siguen su curso ante la complaciente mirada de M. Bison. Chun-Li al parecer no tiene mucha suerte con Vega, quien gracias a su rapidez, ha logrado dañarla seriamente, mientras que Sagat ataca la pierna dañada de Guile, lo que lo hace quedar a merced de sus otros ataques.



Mientras tanto Ken, quien también observa los encuentros, no puede quitar de su mente al individuo que acaba de dejar enterrado con cemento: "Yo lo conozco de algún lado, pero no lo puedo recordar. Por qué no me siento orgulloso de ser uno de los cuatro señores de Shad" de repente la misma voz pronunciando su nombre lo confunde aún más...

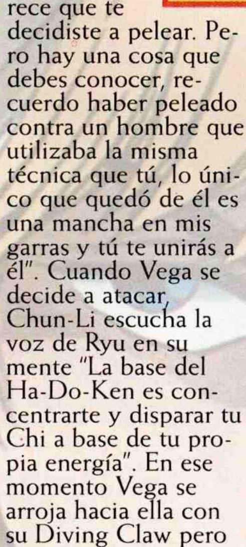


La pelea entre Chun-Li y Vega continúa, ella se encuentra bastante herida por los ataques recibidos por Vega quien por fin le dice "Al fin parece que te decidiste a pelear. Pero hay una cosa que debes conocer, recuerdo haber peleado contra un hombre que utilizaba la misma técnica que tú, lo único que quedó de él es una mancha en mis garras y tú te unirás a él". Cuando Vega se decide a atacar, Chun-Li escucha la voz de Ryu en su mente "La base del Ha-Do-Ken es concentrarte y disparar tu Chi a base de tu propia energía". En ese momento Vega se arroja hacia ella con su Diving Claw pero





se encuentra con una pequeña sorpresa... es recibido por Chun-Li quien ejecuta un nuevo movimiento llamado "Ki-Ko-Ken" que es muy parecido al Ha-Do-Ken de Ryu. Esto es suficiente para destruir la máscara de Vega, lanzarlo







inconsciente contra las rejas y hacer que Chun-Li pierda el sentido.



Mientras tanto, Guile se ha dado por vencido, se dio cuenta que su concentración no fue suficiente aún cuando enfrentó a Zangief y por eso



fue casi derrotado en aquella ocasión y ahora ha quedado a merced de Sagat, quien lo toma por el cuello y le dice "Sé que has estado investigando sobre nuestras operaciones, no sé qué hayas averiguado, pero no vivirás lo suficiente para contarlo". Justo antes de dar el golpe definitivo, la mano de Sagat es sujetada por alguien y al voltearse se da cuenta que es... Ken quien le pregunta "¿es esta una pela o una ejecución?". Bison y Sagat quedan sorprendidos, pues Ken está listo para pelear, Sagat se pregunta si es que Ken ha recobrado la memoria a lo que éste contesta: "¿Quieres averiguarlo?".



Después de vencer a Vega, Chun-li es llevada a la enfermería mencionando estas palabras "Ryu... lo logré..."
En los momentos antes de empezar la pelea, Sagat dice: "Tu memoria habrá vuelto Ken, podrás sobrevivir a este combate." a lo que él contesta: "ahora tengo la oportunidad de vengarme con esto..." dando así comienzo al combate. Ken empieza las hostilidades con un Ha-Do-Ken, pero Sagat lo detiene. Ken con furia se acerca a Sagat tratando de propinarle un Sho-Ryu-Ken, pero es detenido con un Tiger Upper-Cut.





Mientras en la enfermería, Chun-li y Guile que se encuentran en estado de inconsciencia, son atacados por un agente de Shadowlaw, pero éste es detenido por Ryu con un Ha-Do-Ken, en este momento Chun-li toma conciencia, dándose cuenta de que fue Ryu quien los salvó y le dice "te observaré desde las escaleras".









La pelea de Ken todavía continuaba, Sagat en pleno combate le propone a Ken que si se une a Shadowlaw podría tener dinero y poder. Pero Ken le contesta: "De ninguna forma." acompañado de un Tatsumaki-Senpu-Kyaku derrotando de esta forma a Sagat, Ken le recuerda a Sagat que ante todo es un peleador y que no lo podrá comprar con dinero.



Batalla 9

FINAL



Por este día las peleas oficiales han terminado, pero Wong-mei y Po-lin todavía esperan la llegada de Ryu. Con extrañeza Wong-mei se siente defraudado por Ryu, pues le dijo que nunca se rendiría.

Mientras tanto, en los corredores del estadio M.Bison que es acompañado por su ayudante, se pregunta por qué Vega y Sagat perdieron y sobre todo cómo era posible que Ken lo hubiese traicionado en eso, Ken lo detiene y le dice que ahora es el momento de pelear. Pero son interrumpidos por Ryu, con estas palabras: "Tú sabes que el maestro no aprobaría que tomaras la vida de otras



personas, qué acaso no eres un peleador honorable" con gran sorpresa voltea Ken; en ese momento se escuchan las palabras de M.Bison: "todos los niños se han reunido, Ken, por



qué no pruebas si eres lo suficiente poderoso para mí". Y Bison con el uso de sus psycopoderes y el Doll empieza a controlar a Ken.



A Ryu sólo le queda defenderse de Ken y hacerle entender que de verdad es su amigo. En pleno Sho-Ryu-ken, Ken vuelve en sí, pero evita pegarle a Ryu y dirige su golpe hacia la pared, lastimándose la mano, le pide a Ryu que combata con M.Bison por él. Ryu se dirige hacia M.Bison y le dice: "Te voy a vencer".

Con esto empieza la batalla entre M.Bison y Ryu.

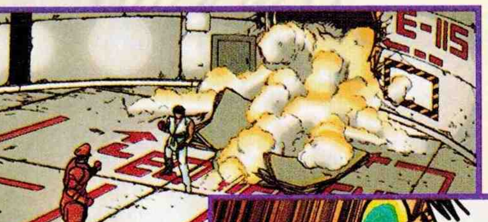


M.Bison y Ryu comienzan a pelear y mientras el ayudante de M.Bison escapa, pero es detenido más adelante por Guile y Chun-li, ella le comenta a Guile que tal vez fue muy prematuro eviarle una señal a la Interpol, a lo que él contesta:



"Bueno... ¿No oiste que Bison estaba peleando contra un artista marcial? Vamos a ver, ¿O es que no quieres ver pelear a Ryu?.

En el furor del combate Ryu y M.Bison entran al centro del estadio donde se encuentran Wong-mei y Po-lin,



además de otros peleadores como Zangief, Dhalsim y E. Honda y también Guile y Chun-li. Ahí en el centro del ring Ryu recibe en combo un Double Knee Press y un Deadly Throw, el cual lo deja en el suelo.



En ese momento entran las tropas de la Interpol, pero Chun-li les pide que no intervengan. Ryu escucha la voz de Wong-mei que le dice: "me prometiste que no te rendirías, lo prometiste", Ryu animado por estas palabras se levanta diciendo: "Tienes razón, yo nunca me rendiré", se escucha al fondo la voz de M.Bison "terminemos esto, ¿cómo vas a acabar con esto?" Ryu le contesta: "Desde aquel día no puedo pensar en nada más que en

destruirte, cada vez que derrotaba a mis oponentes, me acercaba paso a paso a pelear contra ti, pero mis oponentes se han hecho cada vez más poderosos, mi maestro tenía razón y sus palabras las sigo escuchando. Guerra: un lado construye sus armas, mientras que el otro construye armas más poderosas, esto hasta que alguien construye la más poderosa arma nuclear capaz de destruir la tierra misma y lo mismo pasa con nosotros, vencemos y somos vencidos, pero la única dirección a la que este camino llega es... a la destrucción. Un artista marcial tiene más altas ambiciones que eso y me niego a vender mi alma de una forma tan barata. La venganza ciega la mente de las personas y yo no soy lo suficientemente inteligente para escapar de eso. Eventualmente he sentido que tengo que pelear con un hombre con fuerza destructiva. Maestro: nunca permitiré que Bison me venza, Yo... llevaré mis habilidades a un nuevo nivel". En este momento M.Bison se lanza hacia Ryu con un Psycho Crusher y Ryu le lanza un Ha-Do-Ken (corriendo tras del Ha-Do-Ken) cuando éste se impacta en M.Bison, Ryu le hace un Sho-Ryu-Ken exactamente en el estómago, tirándolo en las gradas y dejando inconsciente a M.Bison. Sólo se escuchan los aplausos de los pocos espectadores que observaban (Po-lin, Wong-mei , Chun-li, Guile, E.Honda, Dhalsim, Zangief y por supuesto Ken).





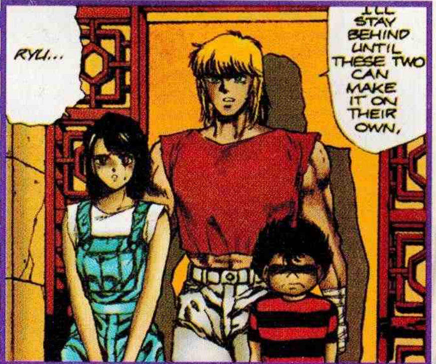
En una pequeña esquina se encuentra Blanka con un rifle apunto de dispararle a Ryu, entonces es detenido por Balrog y Blanka dice: "Lo sé, soy un perdedor, pero sigo siendo un peleador".
Ryu sólo tiene algo que decir después de vencer a M. Bison: "Me estoy muriendo de hambre".



Epílogo

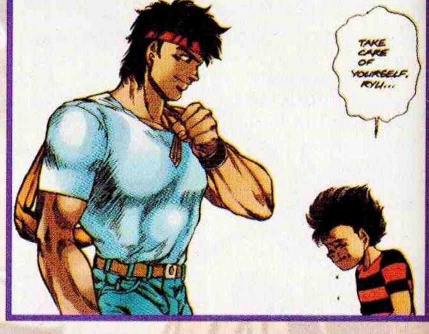
"Ryu, Ken, Po-lin y Wong-mei ¿Qué han hecho? yo sigo trabajando con la Interpol en la agencia contra las drogas en Hong Kong. Las drogas están por doquier. Sigo encontrando vagos con Doll ¿Cuándo la Humanidad despertará de sus debilidades?, estoy segura de algo, no podemos ser tan tontos. Seguiré los pasos de mi padre espero volver a ver a todos": Chun-li.





Entonces tenemos a Po-lin, Wong-mei, Ken y Ryu afuera del Restaurante de Po-lin.
Po-lin: "realmente te tienes que ir... Ryu"
Ken: "me quedaré aquí para ver que se encuentren bien, Wong-mei, sé hombre y dile adiós a Ryu".

Wong-mei: "Cuídate Ryu"
Ryu: "prometo que volveré"
Momentos después de decir esto se aleja.
Wong-mei: "¡Ryu!, ¿donde vas?"
Sin voltear Ryu contesta: "No lo sé, sólo busco alguien que sea más fuerte que yo".





Bueno con esto acabamos el resumen de Street Fighter II, esperamos que esto no vuelva a suceder y ojalá que lo hayan disfrutado.


el taller de LUIGI
UNICO CENTRO
Official Nintendo Seal of Quality
Nintendo®
WORLD CLASS SERVICE
AUTORIZADO PARA LA REPUBLICA MEXICANA
TEST STATION
REPAIR CENTER FACTORY AUTORIZED FOR NINTENDO PRODUCTS
• Sólo Luigi te garantiza las reparaciones utilizando partes originales.
• No te dejes engañar por talleres que sólo utilizan el logo de Nintendo, pero no partes originales.
• Si presentas tu nota de compra en México y tu garantía vigente (1 año) tu reparación será sin cargo.
• De provincia llámanos por teléfono o manda tu equipo especificando la falla. Nosotros nos comunicamos contigo
• Reparamos sólo productos originales.
Ven y conoce nuestro nuevo domicilio:
HAMBURGO # 10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
TEL: 535-20-90

INFORMACION SUPERNESESARIA



Hace poco, aquí en Club Nintendo, decidimos ir a echarnos un partido de golf y aunque primero ibamos a ir a uno de esos golfitos, decidimos mejor ir a un Club de Golf profesional, ya que somos (o eso se supone) gente adulta, menos Axy y Spot ya que ellos son... Axy y Spot. Bueno, el chiste es que en vez de ir a jugar golf, fuimos a hacer todo menos lo correcto: Gus se echó una cascarita usando dos pinos como portería, Jesús Medina se puso a hacer castillos en las trampas de arena, Fartman, Adrián Carbajal y Francisco Cuevas estaban jugando Mario Kart con los carritos de golf, y Axy y Spot quién sabe cómo le hicieron, pero se encontraron un ojo que nos estuvo siguiendo por todo el club hasta que alguien de los Karts lo atropelló y resultó que no era un ojo si no un policía. Así que viendo esto, EA Sport decidió sacar este título para evitar situaciones de este tipo.









Aquí encontrarás que los campos de golf son lugares de Europa como el Club Valderrama, Wentworth, Forest of Arden ó Le Golf National donde los paisajes son típicos de este tipo de sitios.





PRACTICE ROUND

En esta opción juegas tú solo o con 3 personas más a lo largo de los 18 hoyos.

TOURNAMENT



Aquí es para aquellos que ya son todos unos maestros en el fascinante, excitante y apasionante mundo del golf (!?). Un torneo comprende de 4 rounds (72 hoyos) en el mismo curso 6 golfistas profesionales, más de 1 a 4 jugadores por tu parte, compiten por miles de dólares (¡Qué emoción!).



DRIVING RANGE

Aquí compites para ver quién golpea más lejos la bola con un tiro.

PUTTING GREEN

Puedes practicar tiros cerca del hoyo seleccionando este modo. Y además el juego tiene otras 3 opciones: Skins Challenge, Match Play y Smoot Out.





Durante un juego, mientras vas a hacer un tiro, puedes ver en qué tipo de terreno está posada tu bola, o ver la distribución del mismo cuando estés muy próximo al hoyo. Aquí el CPU te muestra los pliegos que presenta la zona para que puedas hacer tu tiro de la manera más conveniente.

Left / Right moves cursor
Up / Down rotates grid
The ball is 2 in. Below the cup, 6 ft. away

El juego también cuenta con repetición instantánea que te muestra cómo fue tu tiro y la ruta que siguió. Esto de la repetición sólo se da cuando haces un tiro espectacular.





Existen 10 golfistas profesionales que puedes escoger como Seve Ballesteros, Ian Woosman o Colin Montgomerie para competir contra ellos.

En general PGA European Tour es un título muy real de golf que toma muy en serio el mundo de este deporte, ya que tienes que ver la velocidad del viento, la distribución del terreno, el palo que vas a utilizar dependiendo en dónde esté la bola, etc. Obviamente este juego se recomieda para aquellos videojugadores que les guste el golf (¿Habrá?).



TIPS de DONKEY KONG LAND II

DIDDY'S KONG QUEST™

Y ahora entramos de lleno con la segunda parte de Donkey Kong Land 2 para todos los que se quedaron picados con el DKC2.



BANANA BUNCH COIN

Con estas monedas puedes pagar por ayuda que obtienes de algunos personajes como Funky que te cobra dos de estas monedas por llevarte a cualquier escena que hayas pasado previamente.

KREMKOINS



Hay una de estas monedas en los bonus y hay tres tipos de bonus, en uno tienes que eliminar a todos los enemigos para que aparezca la moneda, hay otro en donde tienes que tomar todas la estrellas y así aparece la moneda y uno más donde la moneda está oculta y tienes que encontrarla, ahora con estas monedas puedes accesar a otras escenas.

CRANKY'S VIDEO GAME HERO COINS

Estas monedas son como un reto más a tu habilidad, ya que hay una en cada escena y no podrás decir que ya terminaste el nivel hasta que hayas tomado la moneda DK, que normalmente está en lugares no muy fáciles de visualizar.



BONUS BARREL / ANIMAL BARREL



Hay todo tipo de barriles a lo largo del juego, pero de los más importantes son los que tienen una B (que son los que te lanzan hacia los bonus ocultos), pero obviamnete están estratégicamente colocados en cada escena. Y además, los barriles que te transforman en los diferentes animales.

KONG

A lo largo de cada escena hay cuatro letras que forman la palabra KONG, si las tomas obtienes una vida extra.



VIDA EXTRA



Hay muchos lugares donde te salen este tipo de globos que al tomarlos obtienes vida extra, pero hay que hacerlo rápido, ya que si se elevan demasiado ya sabes lo que pasa.

KREM CAULDRON

SQUAWKS'S SHAFT

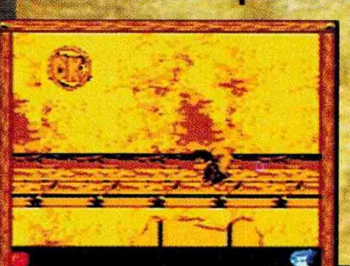


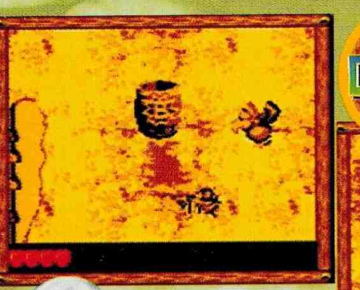
DESTROY THEM ALL !!

Al salir disparado del segundo barril, muévete a la izquierda para que otro barril te lance hacia donde está la letra "K" y al barril que te manda al bonus, donde tienes que destruir a todos para que aparezca la Kremkoin (11).



Después de salir del bonus, entra al barril de arriba y dispárate hacia donde está la banana para caer en una plataforma y ahora déjate caer hacia la izquierda donde encuentras la moneda DK(10).









Después de la mitad de la escena, toma a Squawks y sube hasta donde ves dos enemigos que te lanzan ganchos. Sube otros dos niveles más de maderas y pegado a la derecha está el barril que te lanza al bonus donde tienes que destruir a los enemigos para obtener una Kremkoin más (12).

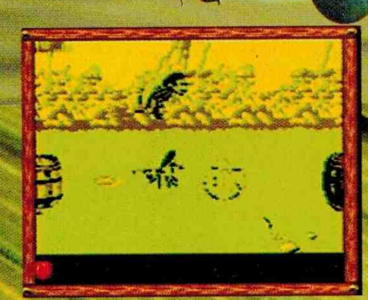


BARREL BAYOU

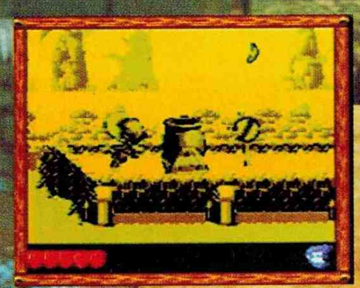
Comenzando la escena regrésate un poco a la izquierda y salta al barril que puedes dirigir y colócate hacia el barril que te lanza al bonus, donde tienes que eliminar a los enemigos con ayuda de la bala, para que aparezca la Kremkoin (13).







Después de convertirte en Rambi y pasando la mitad de la escena, al llegar a una parte donde hay en lo alto de la pantalla una serie de barriles y otra abajo del nivel de agua, toma el camino de abajo para tomar la moneda DK (11).





FIND THE TOKEN !!

Después de la mitad de la escena, continúa avanzando hasta encontrar una bala de cañón, tómala y continúa hasta llevarla al cañón que te lanzará al bonus donde tienes que encontrar la Kremkoin que está del otro lado; pero para esto tú estás transformado en Squitter y con ayuda de tu telaraña avanza hacia la Kremkoin (14).

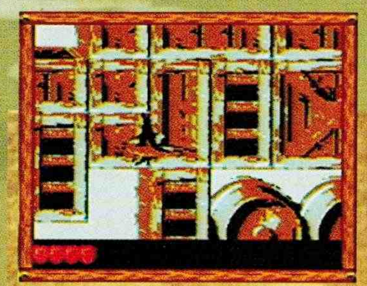
COLLECT STAR !



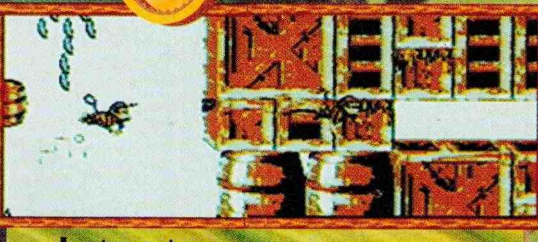


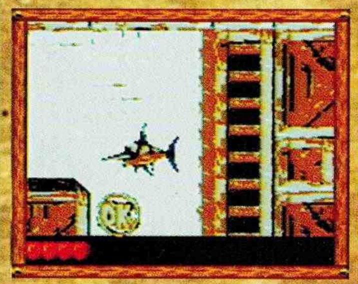
Al comenzar regrésate hacia la derecha y recuerda activar la luz con los barriles, así podrás ver al fondo el barril que te lanza al bonus donde hay que tomar todas las estrellas de la pantalla y así aparezca la Kremkoin (15).



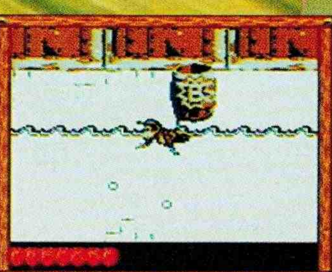



FIND THE TOKEN !!





Antes de llegar a la mitad de la escena te encuentras con esta flecha que señala hacia arriba, bueno pues regrésate y métete entre las cajas como indica la foto, para que por dentro de éstas, avances hasta colocarte más o menos arriba de donde está la flecha, porque ahí está la moneda DK (12).





Justo antes de donde está el final, entra al muro de cajas como se ve en las fotos a la altura del barril que ilumina la escena, del otro lado hay una zona extra donde encuentras el barril que te lanza al bonus, donde tienes que encontrar la Kremkoin(16).

KROCKHEAD KLAMBER

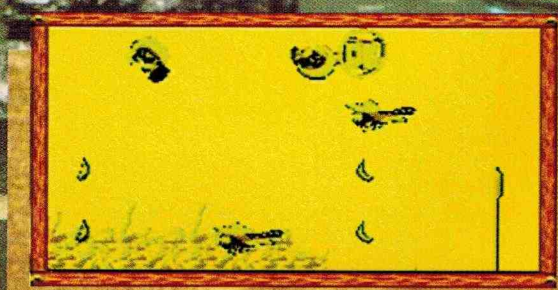


FIND THE TOKEN !





Sube en la quinta planta y desde lo más alto salta sobre la libélula, para que al rebotar alcances el barril que te lanza al bonus donde tienes que avanzar rápido con ayuda de los barriles hasta llegar a la Kremkoin (17).



Después de la mitad de la escena y antes de llegar a la tercera planta, está la moneda DK, para alcanzarla puedes treparte en ella y saltar hacia atrás para alcanzar la moneda DK; pero si te quieres lucir, puedes rebotar alto de libélula en libélula y así tomar de paso la moneda DK (13).

RATTLE BATTLE



FIND THE TOKEN !

Al llegar a esta parte (obviamente tranformado en Rattly) puedes rebotar en la abeja para alcanzar el barril que está arriba o ejecutar un super salto presionando el botón Select para alcanzar el barril que te lanza al bonus donde tienes que ir rebotando en los enemigos hasta llegar a lo más alto donde está la Kremkoin (18).



SLIDE CLIMB

Después de la mitad de la escena, sigue subiendo hacia la derecha hasta donde está una libélula en la cual tienes que saltar y de ahí rebotar en otra para alcanzar la moneda DK(15) que está a la izquierda de la pantalla, pero recuerda que tienes que hacerlo rápido porque el nivel de agua sigue subiendo.

KLEAVER'S KILN

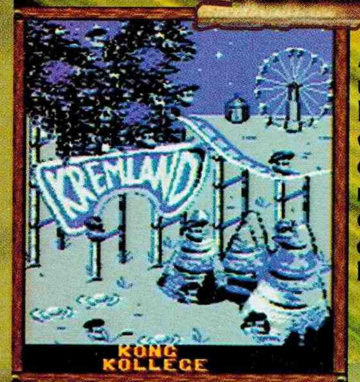
Deja que el Jefe te dispare dos veces y esquiva sus disparos, después te disparará un barril, salta y cae en él para obtener una bala, tómala y lánzala contra el Jefe y de inmediato avanza saltando de cocodrilo en cocodrilo hasta llegar del otro lado, repite la jugada. Ahora el jefe cambia su estrategia de ataque, tienes que estar muy atento para que cuando se te lance lo esquives saltando, después aparece un cañón y el jefe se balancea en la parte superior, tienes que girar (presionando el botón B) para tocar al cañón y dispare justo cuando el Jefe pase por arriba de éste, si le das rápido salta de cocodrilo en cocodrilo hasta llegar del otro lado y repite la jugada.

FIND THE TOKEN!

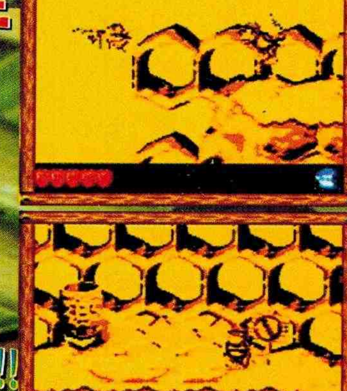
Poco antes de llegar al final, te encuentras con un barril con signo de admiración, tócalo para que te dé invencibilidad por un momento mismo que utilizas para llegar al barril que está abajo a la izquierda y así llegas al bonus donde tienes que encontrar la Kremkoin(19).

Antes de pasar la mitad de la escena hay una flecha de bananas que te señala hacia arriba, con Rattly mantén presionado el botón Select para poder dar un super salto y alcanzar la moneda DK(14) que está en la parte superior.

KRAZY KREMLAND



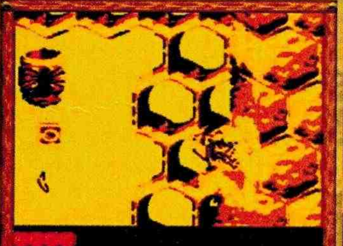
HORNET HOLE



Avanza hasta encontrar el barril que tiene un signo de admiración, tócalo pero no te bajes, regresa y rebota en la abeja que está a la izquierda para alcanzar el barril que está más lejos y éste te lance hacia un muro, por el que debes trepar y arriba está el barril que te lanza al bonus donde tienes que tomar la Kremkoin (20).

FIND THE TOKEN !!

Al llegar a una pared donde tienes que trepar por ella (un buen rato) sigue hasta lo más alto, las bananas te indican el lugar donde está el barril que te transforma en Squitter (ya tranformado en araña puedes ahorrarte todo el camino y subir, ya que ahí está el final pegado a la izquierda) avanza hasta pasar la mitad de la escena y después del anuncio de "Prohibido" déjate caer en el hueco que está más adelante, ahí está la moneda DK (16).

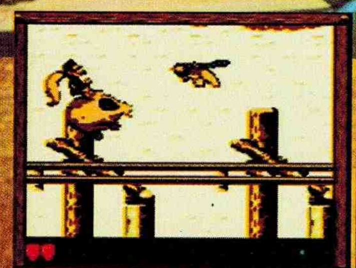




FIND THE TOKEN !!

Al llegar a la parte donde se divide el camino en dos vías, avanza por la parte de abajo para que aparezca un barril que te lanza al bonus donde tienes que llegar al final donde está la Kremkoin (22).







Después de la mitad de la escena, hay uno de los barriles (que abren las compuertas) que está muy alto y lo tomas rebotando en una libélula, pues en la siguiente salta de igual forma para alcanzar la moneda DK (17).

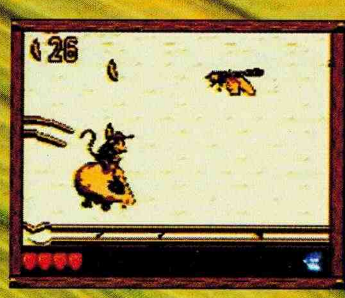
TARGET TERROR



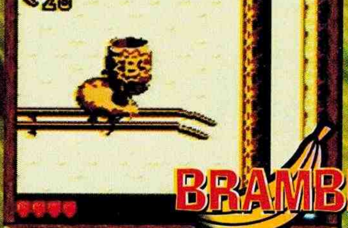


Poco antes de la mitad de la escena, al llegar a donde hay una libélula y antes de ella se ve una hilera de plátanos hacia abajo, no saltes y déjate caer hacia abajo. Al final de la vía aparece un barril que cuando lo tocas te manda al bonus donde tienes que encontrar la Kremkoin (21) al final del camino.

FIND THE TOKEN !!



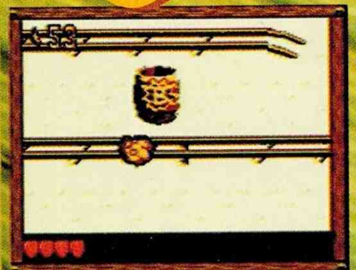
Al llegar a esta parte donde está una libélula, toma el camino de la cuerda y sube lo más que puedas, después regrésate, avanza hacia la izquierda y encontrarás un barril que te lanza al bonus donde tienes que llegar hasta la Kremkoin (23).



BRAMBLE BLAST

Después de la mitad de la escena, pasa de largo el primer barril y baja con cuidado hacia la izquierda donde está la moneda DK(18), También puedes darte la vuelta por los barriles después de tomar la letra N, en el siguiente barril dispárate hacia abajo, el caso es que te ubiques para poder tomar la moneda.





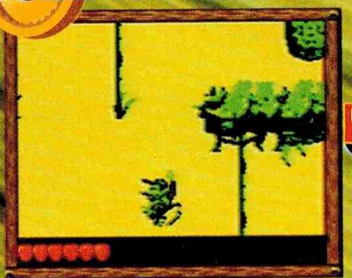


Poco antes del final hay una parte donde unos barriles te lanzan en diagonal de un lado a otro hasta llegar a un barril que está girando, ahora lánzate en diagonal arriba a la derecha, de ahí avanza por las cuerdas hacia la derecha a donde está el barril que te lanza al bonus donde tienes que destruir a los enemigos y avanzar para encontrar la Kremkoin (24).

RICKETY RAGE

En esta escena no tienes mayor problema más que eliminar a los enemigos para que al llegar en primer lugar al final, aparezca la moneda DK(19).

COLLECT STAR !



Poco antes de la mitad de la escena, salta a la cuerda que está más arriba y así puedas llegar a la plataforma de arriba donde está el barril que te lanza al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas para que aparezca la Kremkoin(25).

BRAMBLE SCRAMBLE



Justo después de tomar el barril que te transforma en Squawks, sube en diagonal a la derecha y limpia tu camino de enemigos disparándole a las abejas hasta topar con pared, después baja hacia la izquierda y ahí encontrarás la moneda DK(20).

MUDHOLE MARSH

Antes de la mitad de la escena hay una flecha de plátanos que señala hacia arriba, al llegar ahí prepárate para rebotar en los buitres que están adelante y así alcanzar el barril que está arriba de la flecha y si lo tocas te manda al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas para obtener la Kremkoin (26) antes de que se termine tu tiempo.

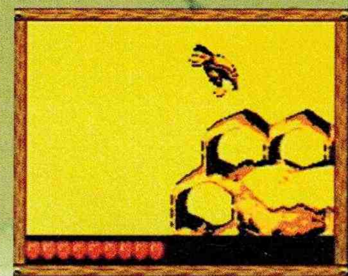


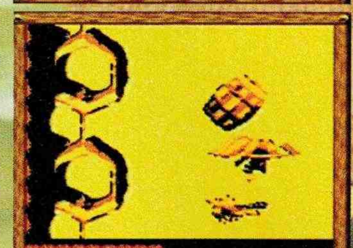


Después de la mitad de la escena, te encuentras con una bala de cañón que tienes que tomar y seguir avanzando junto con ella (ten cuidado por que tus saltos son más cortos por el peso de la bala), así llegarás al cañón que te lanza al bonus donde tienes que ir avanzando hasta tomar la Kremkoin (27) que está al final.



Si entras en el bonus del cañón no tienes problema para tomar la moneda DK(21), ya que la tomas automáticamente al salir del bonus.



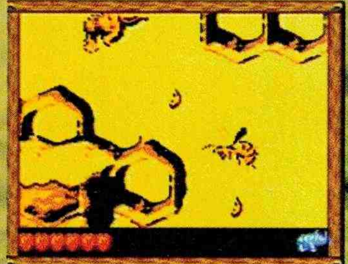


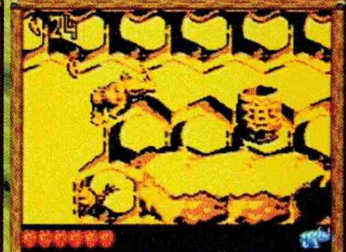


Al llegar donde muestra la primera foto, salta hacia la izquierda para rebotar en la libélula y alcanzar el barril que te lanza a otros barriles para al fin llegar al bonus donde tienes que eliminar a todos lo enemigos con ayuda de la bala de cañón para que aparezca la Kremkoin (28).

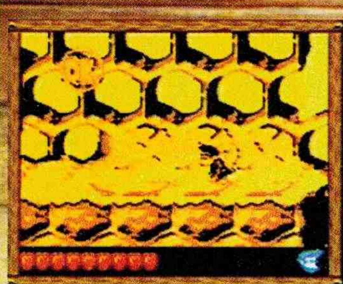
DESTROY THEM ALL !!

COLLECT STAR !





Después de transformarte en Rambi, baja tres niveles y al llegar a las abejas, rebota en ellas para llegar al barril que está a la derecha y que te manda al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas antes de que se termine el tiempo y así aparezca la Kremkoin (29).



Después del anuncio de "Prohibido" donde pierdes a Rambi, continúa avanzando y al ir bajando pégate a la izquierda, ahí vas encontrar un hueco donde está la moneda DK (22).





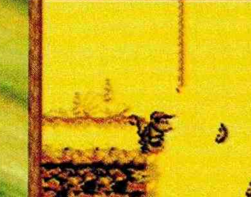
Al entrar con el jefe (ya transformado en Squawks) la técnica es dispararle en la parte de atrás de su cuerpo, pero debes tener cuidado ya que su movimiento es horizontal hasta llegar a la orilla donde baja un poco y de nuevo se regresahorizontalmente; para esto tienes que aprovechar el momento en el que él baja para dispararle y ya cuando lo vas eliminar comienza a dejar pequeños enemigos por donde pasa, así que no te confíes al tratar de seguir sus movimientos.

GHOSTLY GROVE









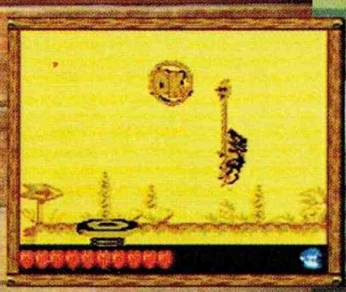
FIND THE TOKEN !!



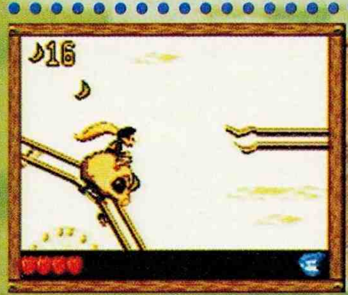
Después de la mitad de la escena, avanza hasta que llegues a una parte donde hay una de las cuerdas que aparece y desaparece junto con una abeja y unas bananas que forman un camino hacia abajo, ahí déjate caer, ya que abajo está el barril que te manda al bonus donde avanzas por las cuerdas hasta llegar a la Kremkoin (30).



Para tomar la moneda DK(23), sólo tienes que llegar al final sin problema alguno.







Después de la mitad de la escena, tienes que estar pendiente para que en cuanto veas que hay una vía separada por arriba, saltes para caer en ella y así más adelante tomes la moneda DK (24).

KRAZY KOASTER

Antes de subirte al vehículo, salta para tomar las dos monedas que están arriba, después avanza en el vehículo y justo al pasar la segunda abeja, salta para alcanzar la vía que está arriba y que te lleva al barril con el que llegas al bonus donde tienes que tomar estrellas para que al final aparezca la Kremkoin (31).

COLLECT STAR!



GUSTY GLADE



Después de la letra "O" hay un gancho que tiene bananas debajo de ella, cuélgate y déjate caer para que aparezca un barril que te lanza al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas antes de que se termine el tiempo para que aparezca la Kremkoin (32).

COLLECT STAR!



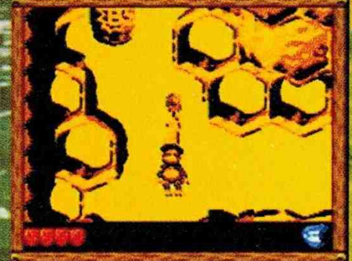
DESTROY THEM ALL!!

Pasando la mitad de la escena, te encuentras una bala de cañón y ya sabes qué hacer, cárgala y avanza, pero ten cuidado con la abeja para que con ayuda del viento llegues del otro lado y continúes con la bala hasta el cañón para que te lance al bonus donde tienes que eliminar a todos los enemigos para que aparezca la Kremkoin(33).



Después de la mitad de la escena llegas a una parte donde avanzas con ayuda del viento hay unos barriles que te lanzan hacia arriba y en el segundo está la moneda DK (25).

PARROT CHUTE PANIC

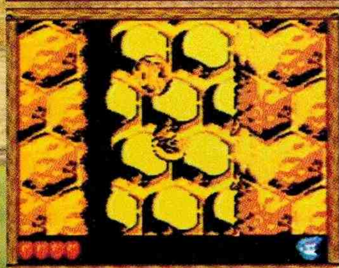


Pasando el anuncio de "Prohibido" (donde pierdes a Squawks), antes de bajar, sube en el gancho que está arriba que sólo aparece cuando lo tocas y de ahí puedes alcanzar el barril que te manda al bonus donde tienes que ir bajando hasta encontrar la Kremkoin (34).

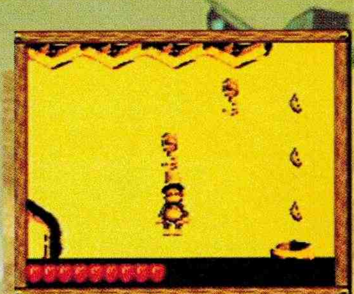


Después de la mitad de la escena, salta sobre la libélula para que al rebotar llegues a un barril que te lanza hacia la moneda DK (26).

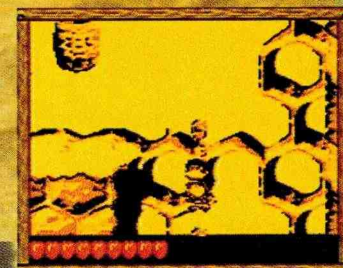




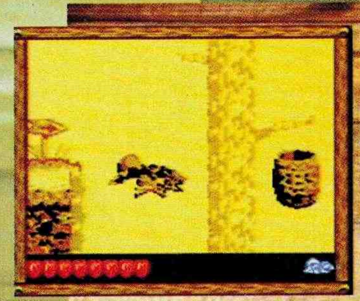
DESTROY THEM ALL !!



Después de la mitad de la escena pasando el primer anuncio de "Prohibido", justo arriba del barril donde te transformas en Squawks, salta para que aparezcan unos ganchos con los cuales puedes ir subiendo para llegar al barril que te manda al bonus donde tienes que eliminar a todos los enemigos para obtener la Kremkoin (35).



FIND THE TOKEN !!



Después de tomar la moneda DK sigue avanzando hasta llegar a una parte donde subes casi hasta el tope de la pantalla, de ahí sigue avanzando hacia abajo hasta llegar a la orilla de donde ves el barril que te manda al bonus donde tienes que ir avanzando con la ayuda de tus telarañas y llegar a la Kremkoin (36).

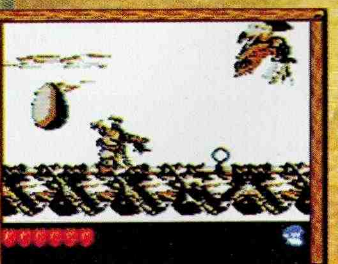
WEB WOODS

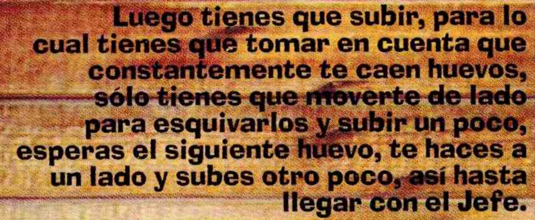
Pasando la mitad de la escena, avanza hasta llegar a un muro donde está la moneda DK(27), pero si ves una flecha de bananas que apunta hacia abajo es que te fuiste por arriba, así que sólo déjate caer donde señala la flecha.



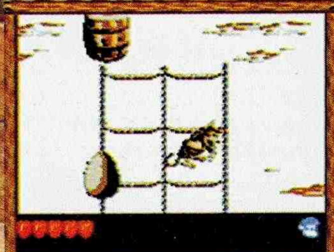
KREEP Y KROW

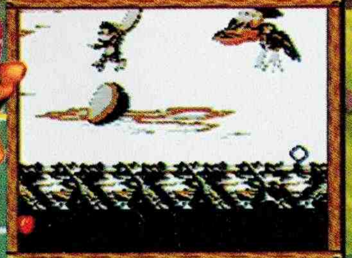
Para eliminar de nueva cuenta a este enemigo, la técnica es primero esquivar a tres pequeños enemigos que aparecen y el cuarto lo eliminas girando y presionando B así esquivas el huevo que cae sobre ti, de inmediato toma el huevo y estréllaselo al Jefe, repite la jugada una vez más.



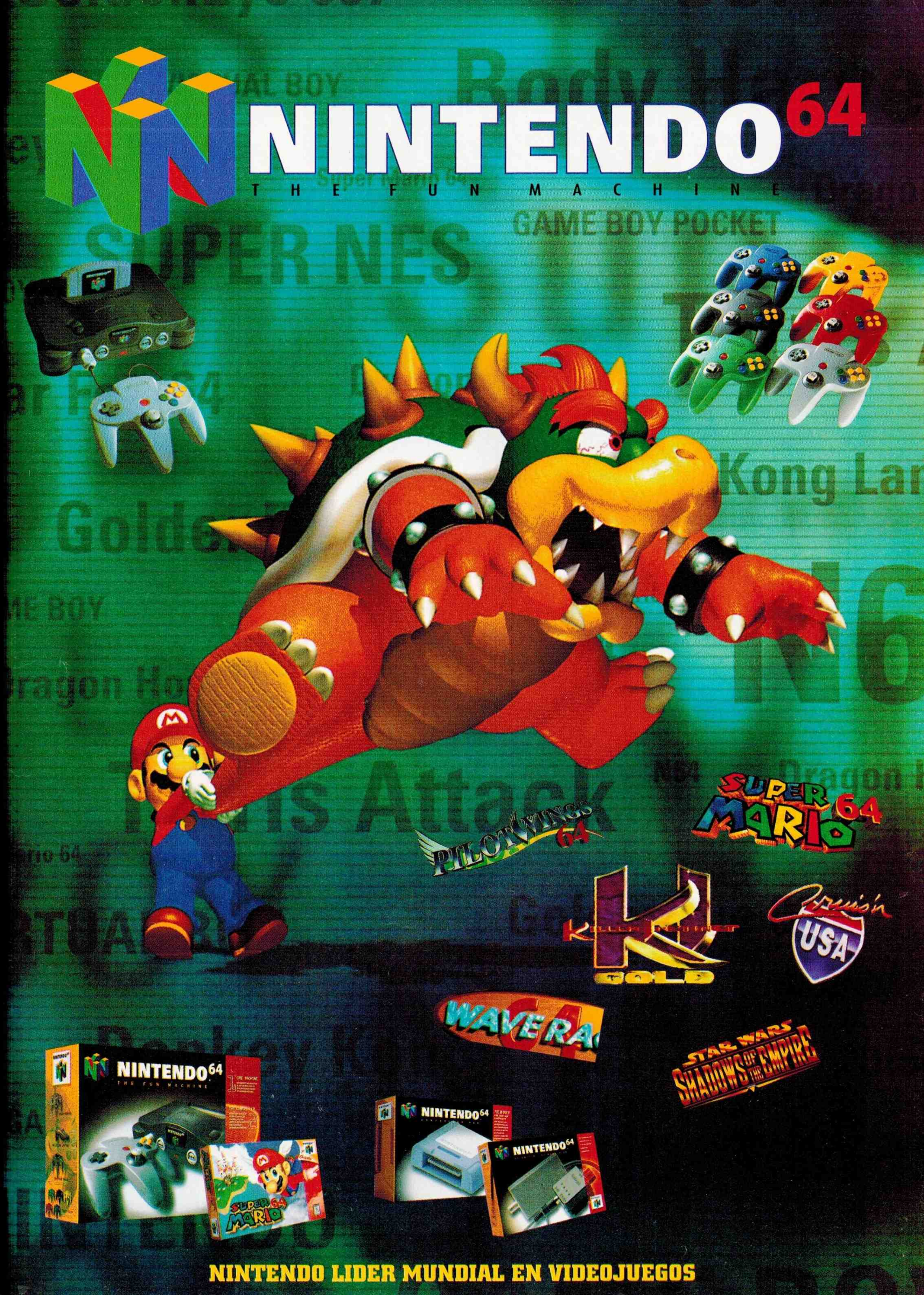


Luego tienes que subir, para lo cual tienes que tomar en cuenta que constantemente te caen huevos, sólo tienes que moverte de lado para esquivarlos y subir un poco, esperas el siguiente huevo, te haces a un lado y subes otro poco, así hasta llegar con el Jefe.

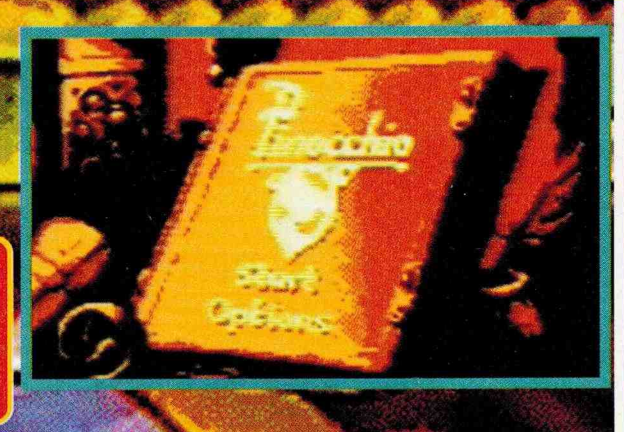




Al enfrentarte de nuevo con él, repite la misma jugada que al principio, pero ahora hay que moverse más rápido, ya que los enemigos salen con mayor velocidad y después de eliminar al cuarto enemigo salta sobre el huevo que ahora rebota, así lo puedes tomar para estrellárselo al Jefe, repite la jugada y ya puedes pasar a K. Rool's Keep y Klumbba's Kiosk


NINTENDO 64
THE FUN MACHINE
SUPER MARIO 64
PILOTWINGS 64
KILLER INSTINCT GOLD
Cruis'n USA
WAVE RACE 64
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE
NINTENDO LIDER MUNDIAL EN VIDEOJUEGOS

GAME VISTAZO A:

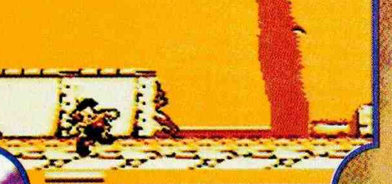


Esta vez nos toca analizar un juego que es la adaptación de uno de SNES: Pinocchio. Es una historia de Disney que muchos de nosotros ya conocemos (y otros tantos conocen hasta "la verdadera historia" por boca de alguien), así que mejor pasemos directo al análisis.

El objetivo del juego es que tú, manejando a Pinocho, llegues a ser un niño de verdad. Para esto tendrás que probar que eres sincero, valiente y no egoista. Estas 3 cualidades vas a tener que conseguirlas a lo largo de todo el juego con la ayuda de Pepe Grillo que hace la función de tu conciencia.

Como Pinocho quiere ser un niño de verdad y los niños deben ir a la escuela para aprender (¡qué cuentos!) y llegar a ser profesionales el día de mañana (eso dicen, pero viendo a Gus, uno piensa muchas veces que el que dijo esto estaba algo loco), entonces Pinocho debe ir a este lugar para muchos tenebroso, para otros el lugar perfecto para las fechorías (pregúntale al "Nelson" de la clase). Durante el camino a clases, te vas a topar con diversos obstáculos como niños que te meten el pié o que te arrojan cosas, gansos locos (no tanto como Spot o Axy) o paredes que hacen que no puedas seguir avanzando. Afortunadamente, los techos de las casas son una vía de escape que alcanzarás usando partes del mismo escenario.





Al llegar a la escena, obtendrás el primer don de los 3 que debes buscar y es el de Sinceridad.







El segundo nivel es muy corto. Se supone que Pinocho se va de pinta a una obra de teatro y Pepe Grillo tiene que ir tras él y para poder ver bien a Pinocho, tendrás que hacerlo desde un farol (de los que alumbran). Pero las cosas no son fáciles, ya que existen insectos que te atacarán, así que utilizando tu paraguas, tendrás que derribarlos sin que te caigas del farol.









De repente Pinocho se entera de que todos los niños que habían ido a la feria, se estaban convirtiendo en burros. Bueno, en realidad se fijó que le salieron orejas y cola de burro y luego se dio cuenta de los demás.
Aquí tienes que ayudar a escapar a los otros niños (o burros, como quieras) mientras que les pegas a los malos y evitas ser atrapado por las sombras. Así obtendrás la 2a. virtud: la Valentía.

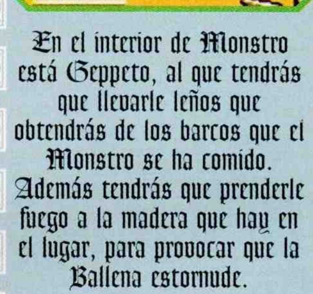


Ahora Pinocho se fue a la feria. Aquí si quieres divertirte, tendrás que utilizar unos globos para subir y llegar a la montaña Rusa. Esta atracción es de esas que sólo le gustarían a un tipo como el Guasón, ya que hay trozos de vía faltantes y obstáculos que tendrás que esquivar brincando y agachándote.

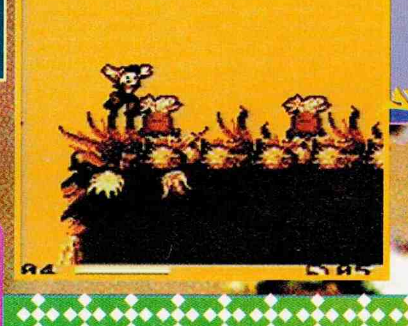




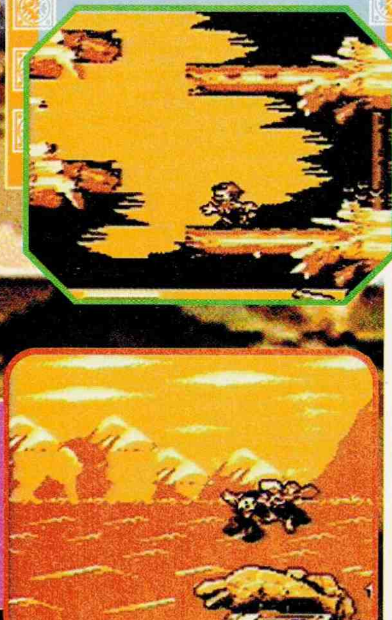
Ya después de escapar, Pinocho regresa a casa y se da cuenta que Geppeto no está porque fue a buscarlo. Ahora Pinocho tendrá que buscarlo a él y el lugar más obvio para encontrarlo es en el mar... ¿a poco no? Bueno, aquí tienes que avanzar bajo el mar, bajo el mar... para que te coma Monstro: La Ballena.



En el interior de Monstro está Geppeto, al que tendrás que llevarle leños que obtendrás de los barcos que el Monstro se ha comido. Además tendrás que prenderle fuego a la madera que hay en el lugar, para provocar que la Ballena estornude.



Al salir tendrás que remarle duro, ya que (se supone) Monstro te va siguiendo "muy de cerca" y además hay que agacharse y brincar los obstáculos que van saliendo.



Aquí también es buena oportunidad para conseguir la 3a. virtud.

Pinocchio es un juego que se apega mucho a la historia de Disney y es muy similar a su hermano mayor de SNES, por lo tanto también es muy sencillo (a lo mucho a un jugador experto le lleva 30 minutos acabarlo). No tiene todas las escenas de su hermano mayor, pero sí tiene la animación muy fluida aunque con gráficas pequeñas. Es una opción buena para aquellos videojugadores novatos y de edad no superior a los 8 años.

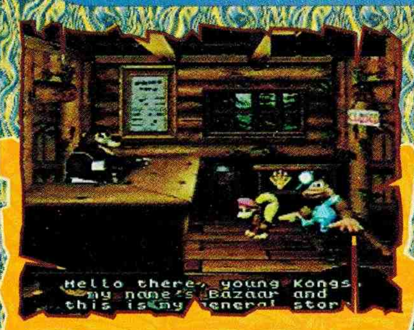
DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!

Hace poco más de 2 años, Nintendo estaba por sacar un nuevo título que revolucionaría el mundo de los videojuegos: Donkey Kong Country. Vendió tantas copias que se podía comparar el volumen de ventas de este cartucho con el de otros sistemas de otras compañías (un cartucho contra un sistema ¡wow!). Y esto se debió a que DKC fue un gran juego con una temática sencilla, una forma de juego tan complicada y unas gráficas excelentes. Después salió DKC2, que tenía una manera un poco más complicada que su antecesor y contenía efectos más elaborados como la rotación de fondos cuando ibas subiendo o avanzando (DKC ya tenía esto, pero sólo era cuando avanzabas hacia los lados, sobre todo en escenas de agua con el fondo y la superficie del lago).
Ahora 2 años después de DKC, sale DKC3 que sigue teniendo la misma calidad de gráficos, pero como que le falta algo, como que se trata de un juego que tiene otro concepto totalmente diferente al primer DKC.

La historia de este juego básicamente es que a Donkey y a Diddy se los raptaron y ahora Dixie tiene que ir a rescatarlos acompañada de un nuevo personaje de nombre Kiddy que se une a la familia Kong.



Este personaje está sinceramente, bastante feo, no por los gráficos sino por su personalidad (hubiera sido preferible tener a Kranky Kong), bueno... pero sigamos.



Ahora, para esta nueva versión cuentas con nuevos personajes que te ayudarán a lo largo de tu camino, como este oso que te vendrá cosas que podrás usar en niveles más avanzados del juego y que te dará información acerca de lo que te espera más adelante, obviamente pagando una módica cantidad.



Funky Kong ahora atiende una especie de garage para lanchas que te sirve para



alcanzar otros lugares que se encuentran del otro lado del lago.

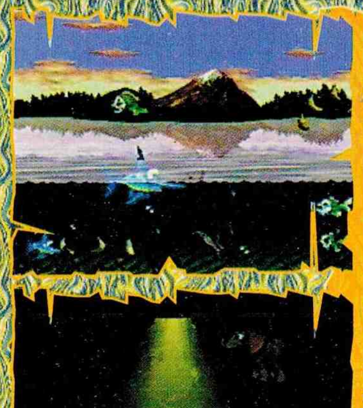


Por cierto, ahora en el mapa te puedes mover por diferentes partes, para llegar a





otras islas y aquí ya regresas a la forma típica de moverte por el mapa, o sea por caminos ya establecidos.





También tenemos a Enguarde que no podía faltar en esta versión. Otro personaje nuevo es este elefantito cuyas habilidades te servirán para aspirar barriles y cargarlos con la trompa para luego aventarlos, también puedes aspirar agua y disparar varios chorros para eliminar a tus adversarios. Desafortunadamente, como todo buen elefante, éste se asusta al ver ratones, así que si en tu camino se atraviesa uno, tendrás que eliminarlo para poder pasar.





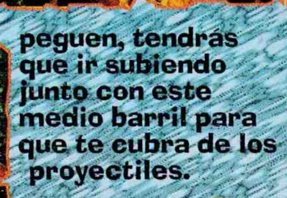


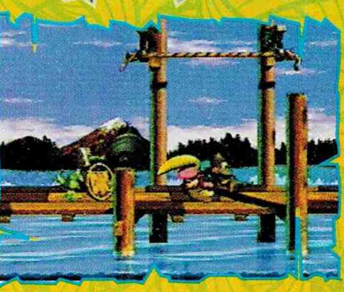
Wrinkly Kong también está aquí y te podrás salvar cuando llegues a su casa. Por cierto, verás que es una abuelita viciosa, ya que está jugando Super Mario 64 en su N64, si no nos crees, escucha la música cuando entres a su casa.



Tampoco podía faltar Kranky Kong que sigue igual de gruñón, pero ahora él atiende un lugar donde podrás concursar para ganar dinero, sólo que para ganar, tendrás que competir contra el mismísimo Kranky tirando pelotas para atinarle a los blancos del fondo ¿crees poder ganarle?

Para esta versión vamos a encontrar nuevos enemigos, así como algunos ya conocidos. Unos de ellos son estos monitos que te lanzan piedras mientras subes por la cuerda. Si no quieres que te peguen, tendrás que ir subiendo junto con este medio barril para que te cubra de los proyectiles.





A estos otros personajes tienes que darles un barrilazo por la espalda, ya que si te fijas bien, cuentan con protección por todos lados menos por atrás.



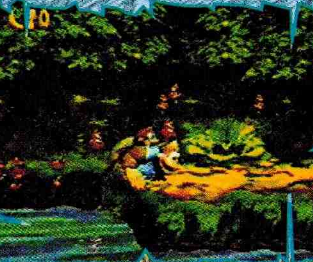
Estas arañas te van a ayudar a llegar a lugares altos, ya que al subirte en ellas empezarán a saltar de un lado a otro y así, puedas continuar tu camino.



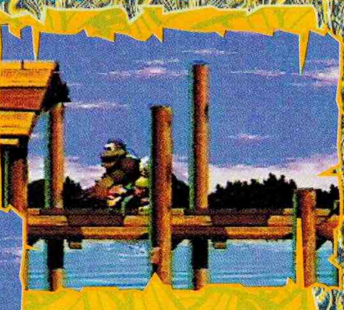
Si lo eliminas, obtendrás una moneda la cual podrás cambiar por items raros en las tiendas donde está el oso.

En este otro escenario, tendrás que utilizar las habilidades del elefante para llegar a la parte final del nivel. Tendrás que aspirar agua para cargarte de municiones, ya que como dijimos, disparas pequeños chorros (los cuales te son indicados abajo en la pantalla). Ten cuidado de no caer al agua, ya que las piarañas que habitan estos lugares, (que a primera vista son muy *tranquilas*), se lanzarán hacia ti para eliminarte.

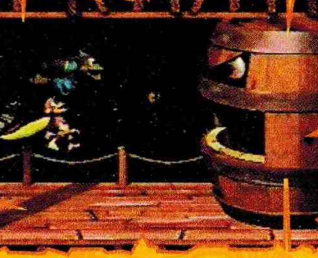
Los escenarios obviamente también son nuevos y como en versiones anteriores, muy variados. Por cierto, en este escenario tienes que ir nadando lo más rápido posible, esquivando todos los obstáculos que hay en tu camino para lograr hacer el menor tiempo posible.



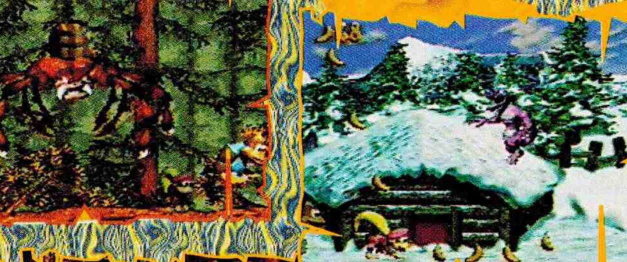
Por cierto, se nos olvidaba, igual que en DKC2, Diddy y Kiddy tienen un movimiento combinado donde uno lanza al otro para así llegar a lugares altos, alcanzar monedas y además poder caer con fuerza en los lugares donde podría haber algo escondido.







Y como todo buen juego de plataformas, éste también tiene a sus jefes que son de tamaño colosal si no, ¿qué nos dices de esta araña que es mucho más grande que un primate? Y como es obvio, tendrás que eliminarlos de varios golpes, descubriendo antes sus puntos débiles para atacar allí.



Pues bien, llegó la hora de hacer el comentario final. Sí, DKC3 tiene gráficas muy lucidas, lugares escondidos por todos los niveles, buena música y muy buena movilidad, pero Kiddy es un personaje que, la verdad, no va de acuerdo al concepto de lo que es DKC. Aquí se ve que la gente de Rare se "engolosinaron" con la serie de juegos de DKC. Se hubieran inventado otra historia, de tal forma que la presencia de Kiddy no hubiera sido necesaria y en vez de él, Donkey, Diddy y Dixie hubieran aparecido como los protagonistas, tal vez no los tres juntos, sino que tú tuvieras la opción de elegir a 2 de ellos dependiendo de la escena a la que vas a entrar y aquí hasta hubieran puesto a Kranky o a Funky Kong dentro del equipo de protagonistas principales ¿a poco no hubiera estado mejor? En fin... así acaba este análisis, en fin.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a: Pestalozzi #838 Col. Del Valle CP 03100 México, D.F. Sección S.O.S.



A continuación tenemos un truco que aunque no es muy espectacular para el desarrollo del juego, sí es chistoso.

Para esto, deberás entrar a la opción de "Stunt Mode", ahí deberás elegir la pista de Dolphin Park y realizar todos los "Stunts" o maniobras que tiene el juego. Hay que recordar que puedes hacer 3 sobre la moto acuática y 4 al saltar.

MANIOBRA 1



Cuando estés corriendo, deja de acelerar y entonces presiona rápidamente abajo y después hacia arriba. Una vez que lo comience a ejecutar, puedes volver a acelerar y si mantienes el control hacia arriba el personaje se mantendrá en esa posición.

MANIOBRA 2



Cuando estés corriendo, deja de acelerar y entonces dale una vuelta completa al 3D Stick empezando desde la parte de abajo y en dirección de las manecillas del reloj. Cuando el personaje comience a ejecutar el movimiento, puedes volver a acelerar y si mantienes el control hacia abajo el personaje se mantendrá en posición sentado.

MANIOBRA 3



Cuando estés corriendo, deja de acelerar y entonces dale una vuelta completa al 3D Stick empezando desde la parte de abajo y en dirección contraria a las manecillas del reloj. Cuando el personaje comience a ejecutar el movimiento puedes volver a acelerar, si mantienes el control hacia arriba el personaje se mantendrá en esa posición, pero si haces el control hacia abajo dará un salto hacia atrás.

MANIOBRA 4



Cuando saltes sobre una rampa, ola, etc. presiona rápidamente arriba y después abajo en el 3D Stick (mientras mantengas el control hacia abajo el personaje se mantendrá girando). Para obtener puntos deberás aterrizar sobre la base de la moto.

MANIOBRA 5



Cuando saltes sobre una rampa, ola, etc. presiona rápidamente derecha y después izquierda en el 3D Stick (mientras mantengas el control hacia la izquierda el personaje se mantendrá girando). Para obtener puntos deberás aterrizar sobre la base de la moto.

MANIOBRA 6

Cuando saltes sobre una rampa, ola, etc. presiona rápidamente izquierda y después derecha en el 3D Stick (mientras mantengas el control hacia la derecha el personaje se mantendrá girando). Para obtener puntos deberás aterrizar sobre la base de la moto.

MANIOBRA 7



Cuando saltes sobre una rampa, ola, etc. presiona y mantén el 3D Stick hacia abajo al ir en la parte más alta de su salto, así al llegar al agua, el personaje se clavará y correrá abajo del agua dependiendo el tiempo que mantengas el control en esa posición.



Además de eso, también tienes que pasar por todos los anillos que hay en la pista. Si lo haces bien, al llegar a la meta oirás al delfín que festeja junto contigo, después de eso...



...verás que en la pantalla de presentación aparecen los corredores montados en delfines en lugar de hacerlo sobre las motos acuáticas, esto confirma que el truco funcionó pero eso no es todo, obviamente.

Cuando entres a la opción de "Championship" deberás elegir el modo de "Normal" y dentro de Normal escoge la opción de "Warm Up". Cuando tengas que elegir a tu piloto presiona y mantén abajo en el 3D Stick o en el control Pad y después Start hasta que comience el juego. Si lo haces bien aparecerás montado sobre un delfín, con él puedes hacer todas las maniobras al saltar sobre una rampa pero no puedes hacer las otras. Desafortunadamente el delfín sólo lo puedes usar en este modo y en esta pista, pues si escoges la opción de "Start Race" aparecerás montado sobre tu moto como normalmente pasa.







Para los que no les es suficiente el reto de la dificultad **HARD**, hay un truco para jugar en una dificultad aún más alta. Selecciona la opción de **VS.COM** y después coloca el cursor en la



palabra **HARD**, ahora presiona ↑, **Select** y el **botón A** simultáneamente y comenzarás en la dificultad **SPECIAL HARD**, donde el **CPU** te dará más batalla.

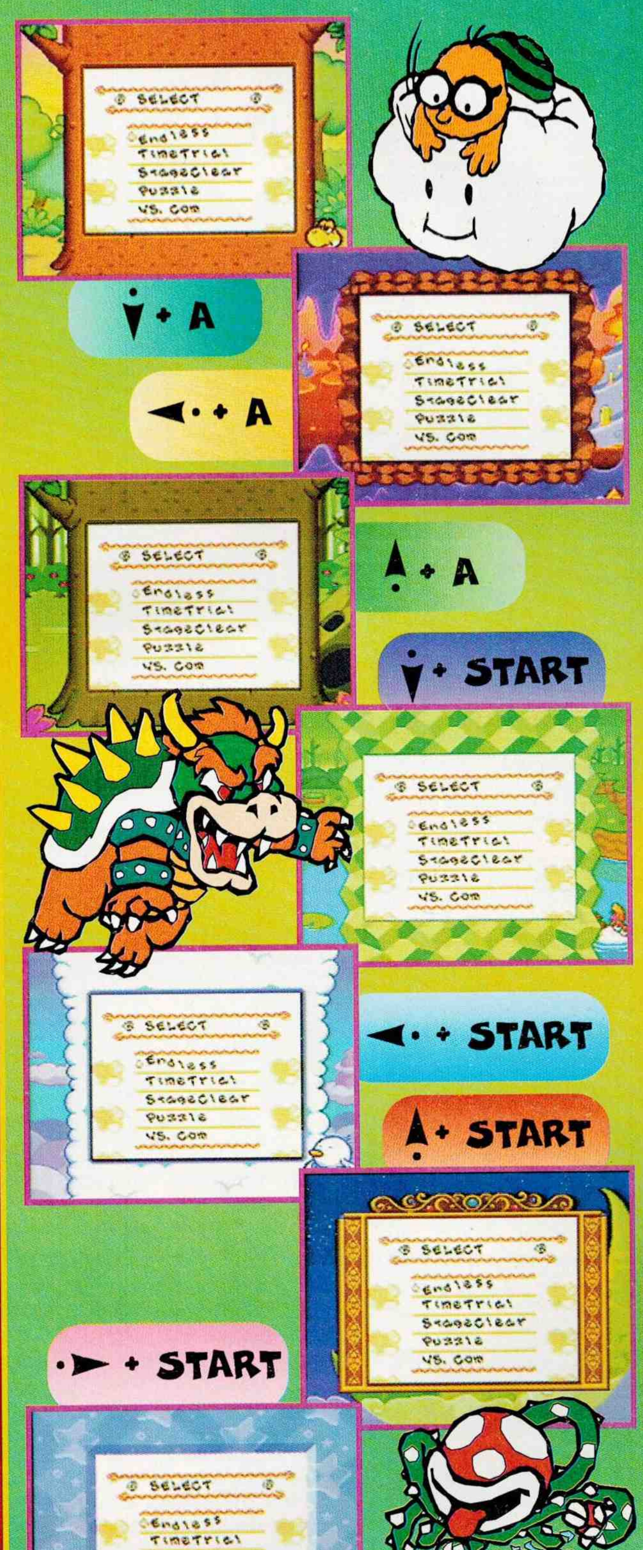
EXTRA PUZZLE

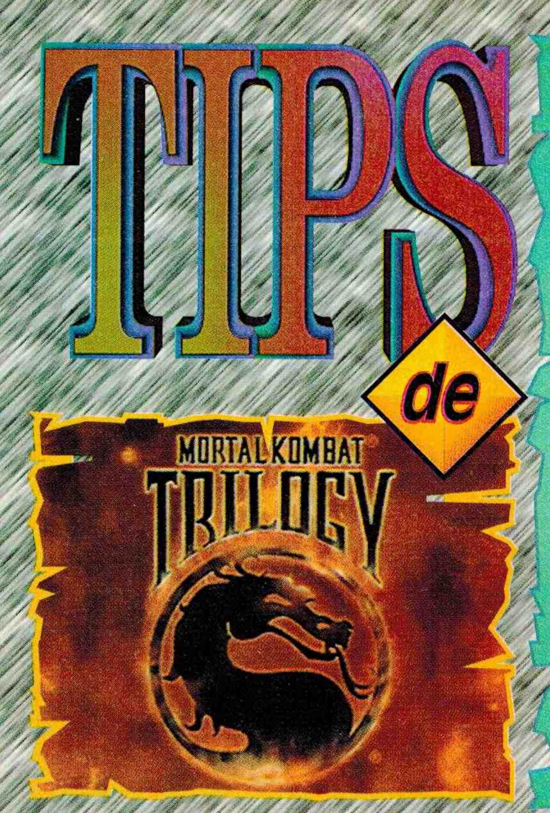
¿Qué tal te va con el modo de Puzzle? Ahora te damos el password para comenzar en Extra Puzzle que está más elaborado que el primero y te enfrentas a otros personajes.





Si juegas este cartucho en el Super Game Boy, puedes presionar lo siguiente para cambiar el marco, recuerda que lo tienes que hacer en la pantalla donde aparece el nombre del juego.





Comenzamos con una guía de bolsillo para Mortal Kombat Trilogy. Y como no podía faltar repasemos los conceptos básicos de este juego. Estos son los botones tal y como están por defaul al comenzar el juego y como es muy al estilo de arcadia vamos a tomarlos como base.

B High Punch o Golpe Alto	A Low Punch o Golpe Bajo
▲ High Kick o Patada alta	◀ Block o Defensa
▶ Low Kick o Patada Baja	▼ Run o Correr

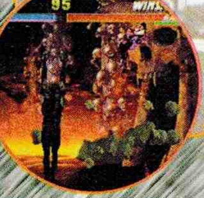
Nota: ***Esta guía está hecha para Mortal Kombat Trilogy para el Nintendo 64, muchos de los movimientos son útiles para el Ultimate Mortal Kombat 3 de Super NES, pero específicamente puedes utilizar el movimiento de Brutality y el Combo que está al último de cada personaje.***

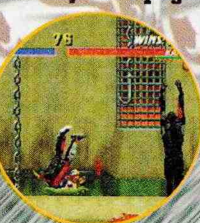
Cuando los botones están juntos, indica que hay que presionarlos como una secuencia, pero si encuentras movimientos que estén unidos por un signo de + tienes que presionarlos simultáneamente, además hay ciertas secuencias en las que es necesario presionar el control hacia arriba, algunas veces es útil que presiones Defensa para que no salte el personaje.

Recuerda que para agarrar a tu oponente es suficiente con sólo presionar A, o sea Golpe Bajo mientras estén juntos.

STAGE FATALITY

En la lista de movimientos hay uno que tiene el título de Stage Fatalitity, este movimiento sólo se puede ejecutar en ciertas escenas que son Scorpion's Lair, Subway, The Pit 3, Deadpool, Bell Tower y The Tomb, la secuencia se ejecuta pegado al oponente.




Aquí presiona ▼ en los dos controles justo despues del Stage Fatality para que caiga el cuerpo

En el Pit original (o The Pit) puedes tirarlos con sólo darles un Uppercut (golpe fuerte agachado).





Después de ejecutar el Stage Fatality en el Deadpool, presiona el control hacia abajo para que se escuche un sonido peculiar como en Mortal Kombat II, por cierto, si ejecutas el Stage Fatality con Rayden el esqueleto en lugar de salir blanco sale negro, esto es tan solo un pequeño ejemplo de todos los bugs que seguramente nos vas a mandar.

MERCY

Este movimiento es para darle a tu oponente una oportunidad, o sea que revive con un poco de energía y es el mismo movimiento para todos los personajes.

Mantén presionado (2 seg. aprox) ▼ [▼▼] *Esto lo marcas lejos del oponente*

ANIMALITY

Para ejecutar este movimiento es necesario que previamente le hayas ejecutado un MERCY a tu oponente.

BRUTALITIES FATALITIES FRIENSHIPS BABALITIES

Los Brutalities son una serie de golpes que le conectas a tu oponente hasta hacerlo explotar, los Fatalities son un movimiento violento especial para terminar con tu oponente, los Friendships son movimientos chistosos para terminar al oponente y con los Babalities acabas con tu contrincante transformándolo en bebé. Y con respecto a los Babalities y Friendships ya no es necesario no utilizar el botón de defensa en el Round decisivo. Todos estos movimientos también los puedes ejecutar después de un MERCY.

Nota: ***Todos los movimientos que acabamos de ver STAGE FATALITY, MERCY, ANIMALITY, BRUTALITY, FATALITY, FRIENDSHIP Y BABALITY se ejecutan cuando le restas toda la energía a tu oponente y aparece en pantalla FINISH HIM o FINISH HER.***

Si te ejecutan un Babality, presiona inmediatamente los botones de golpes y patadas al mismo tiempo, así explotarás, (cualquier cosa por no chillar frente al oponente).



JAX

1Missile ← → (B)
2 Missiles → → ← ← (B)
Gotcha Grab → → (A) para seguir golpeando continúa presionando (A)
Backbreaker ◁ mientras tú y el oponente están cerca y saltando
Quad SLam Presiona rápido (B) después de agarrar al oponente
Ground Pound Mantén presionado ▷
Dashing Punch → → △

Brutality
(B) (B) (B) ◁ (A) (B) (B) (B) ◁ (A) (B)

Fatality 1
Mantén presionado ◁ [↑ ↓ → ↑] (pegado al oponente)
Fatality 2 ▽ ◁ ▽ ▽ ▷ a más de media pantalla
Babality ↓ ↓ ↓ ▷
Friendship ▷ ▽ ▽ ▷

Animality
Mantén presionado (A) [→ → ↓ →] (pegado al oponente)
Stage Fatality ↓ → ↓ (A)

UMK3 & MKT Combo
△ △ ↓ + (B) (B) ◁ (A) ← + (B)



LIU KANG

Red Bicycle Kick
Mantén presionado ▷ de 3 a 5 seg. [← →] deja de presionar ▷
Fireball High → → (B)
Fireball Low → → (A)
Flying Kick → → △
Bicycle Kick Mantén presionado ▷

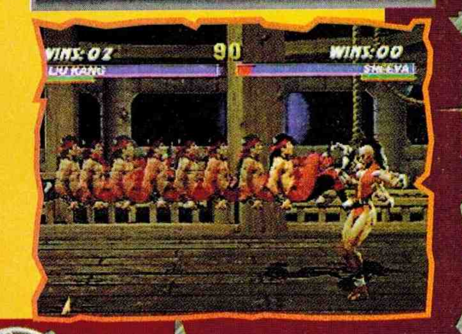
Brutality

(B) (A) (B) ◁ ▷ △ △ ▷ △ (A) (B)

Fatality 1 → → ↓ ↓ ▷
Fatality 2 ↑ ↓ ↑ ↑ ◁ + ▽
Babality ↓ ↓ ↓ △
Friendship ▽ ▽ ▽ ↓ + ▽
Animality ↓ ↓ ↑ a tres cuerpos
Stage Fatality ▽ ◁ ◁ ▷

UMK3 & MKT Combo

(B) (B) ◁ ▷ ▷ △ ▷



NOOB SAIBOT



Projectile ↓ → (A)
Shadow Toss → → (B)
Teleport Slam ↓ ↑
Fatality 1 ← ← → → △ a tres cuerpos
Fatality 2 ↓ ↓ ↑ ▽
Babality → → → (A)
Friendship → → ← (B)
Animality ← → ← → △
Stage Fatality → ↓ → ◁

Brutality
(B) ▷ (A) ◁ ▷ △ (B) (A) ◁ ▷ △

BARAKA



Eye Spark ↓ ← (B)
Shredder ← ← ← (A)
Blade Spin → ↓ → ◁ para moverte presiona rapido ◁
Blade Swipe ← (B)

Fatality 1
Mantén presionado ◁ [← ← ←] (B) suelta ◁ pegado al oponente
Fatality 2 ← → ↓ → (A) pegado al oponente
Babality → → → △
Friendship ↓ → → △
Animality Mantén presionado (B) [→ ← ↓ →] suelta (B)
Stage Fatality ▷ ▽ ▽ ▽ ▽

Brutality
(B) (B) (B) (A) (A) ◁ △ △ ▷ ▷ ◁

JOHNNY CAGE



High Fireball → ↓ ← (B)
Low Fireball ← ↓ → (A)
Green Shadow Kick ← → ▷
Red Shadow Kick ← ← → ▷
Shadow Uppercut ← ↓ ← (B)
Fatality 1 ↓ ↓ → → (A) pegado al oponente
Mantén presionado ↓ (A) ◁ ▷ para sacar tres cabezas
Fatality 2 ↓ ↓ → → ▷ a más de media pantalla
Babality → ← ← (B)
Friendship ↓ ↓ ↓ ↓ ▷
Animality ↓ → → △
Stage Fatality ↓ ← → → △

Brutality
(B) ▷ △ (A) (B) △ △ (B) (B) (A) (B)

SONYA BLADE



- Energy rings ↓ → A
- Leg Grab ↓ + A + ◁
- Square Punch → ← B
- Bicycle Kick ← ← ↓ △
- Fatality 1 Manten presionado ◁ + ▽ [↑ ↑ ← ↓] a más de media pantalla
- Fatality 2 ← → ↓ ↓ ▽
- Babality ↓ ↓ → ▷
- Friendship ← → ← ↓ ▽
- Animality presiona A [← → ↓ →] pegado al oponente
- Stage Fatality → → ↓ B

Brutality

B ▷ ◁ B ▷ ◁ B A ◁ △ ▷

UMK3 & MKTCombo

△ △ B B A ← + B



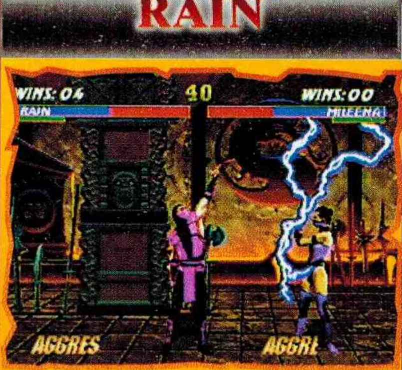
RAIDEN

- Lightning ↓ → A
- Reverse ↓ ← A
- Torpedo ← ← → lo puedes hacer mientras saltas
- Teleport ↓ ↑
- Fatality 1 Manten presionado B de 5 a 10 seg. (pegado al oponente) y suéltalo
- estasson otras dos formas: → → ↓ B
  Manten presionado ◁ 1 seg., suéltalo y presiona B
- Fatality 2 Manten presionado ▷ 3 seg. suelta y presiona ◁ + ▷ (pegado al oponente)
- Babality ↓ ↓ ↑ △
- Friendship ↓ ← → △
- Animality ↓ → ↓ △ a tres cuerpos
- Stage Fatality ↓ ↓ ↓ B

Brutality

B B ▷ ▷ ▷ △ A A A ◁ ◁

RAIN



- Fireball ↓ → B
- Lightning lift ← ← B
- Super ← + △
- Fatality 1 → → ↓ + B Pegado al oponente
- Fatality 2 ↓ ↓ ← → △
- Babality → ← ← B
- Friendship ↓ → → → A
- Animality ◁ ◁ ▽ ▽ ◁ a tres cuerpos
- Stage Fatality → ↓ → A

Brutality

B B ◁ ▷ △ ◁ ▷ △ ◁ B A



CYRAX

- Grenade close Manten presionado [▷ ← ← △]
- Grenade far Manten presionado [▷ → → △]
- Net ← ← ▷
- Teleport → ↓ ◁ puedes ejecutarlo en el aire
- Air Throw ↓ → ◁ y presionando A lo agarras
- Fatality 1 ↓ ↓ ↑ ↓ B
- Fatality 2 ↓ ↓ → ↑ ▽ Pegado al oponente
- Babality → → ← B
- Friendship ▽ ▽ ▽ ↑
- Animality ↑ ↑ ↓ ↓ Pegado al oponente
- Stage Fatality ▽ ◁ ▽

Brutality

B △ B △ △ B △ B △ ▷ A

UMK3 & MKT B B △ B △ ← + △

SCORPION



- Teleport ↓ → B
- Spear ← ← A
- Teleport punch ↓ ← B
- Air Throw ◁ cuando tú y el oponente estén cerca, saltando
- Fatality 1 ↓ ↓ ↑ △ a media pantalla
- Fatality 2 → → → ← A a tres cuerpos
- Fatality 3 → → ↓ ↑ ▽ (Pegado al oponente)
- Babality ↓ ← ← → B
- Friendship ← → → ← ▷ (Pegado al oponente)
- Animality → ↑ ↑ △ Pegado al oponente
- Stage Fatality → ↑ ↑ A

Brutality

B B ◁ △ △ ▷ △ B B A B

UMK3 & MKT B B △ ← + △



HUMAN SMOKE

- Spear ← ← A
- Teleport ↓ ← B
- Air Throw ◁ cuando tú y el oponente estén cerca, saltando
- Fatality 1 ▽ ◁ ▽ ▽ △ a media pantalla
- Fatality 2 → → ← ▽
- Babality ↓ ← ← → B
- Friendship ↓ → → → ▽
- Animality → → → ← △
- Stage Fatality → ↑ ↑ A

Brutality

B ▷ ▷ △ ◁ ◁ A A B B ◁

UMK3 & MKT Combo B B △ ← + △





Para jugar con este personaje además de que tienes que dominar los poderes de Kitana, Jade y Mileena, tienes que ajustarte a los cambios de Khameleon, ya que es como jugar con las tres mujeres ninja pero tú no controlas el cambio, así que en cualquier momento tienes que ajustarte a las habilidades del personaje que estás controlando, te puedes dar cuenta por el color del nombre pero, lo bueno es que los combos comienzan igual para cualquiera de las mujeres en que se transforma



MILEENA

- **Sai Throw** Mantén presionado B
- **Warp kick** → → ▷
- **Roll** ← ← ↓ △
- **Fatality 1** ← ← ← → ▷ a más de media pantalla
- **Fatality 2** ↓ → ↓ → A (pegado al oponente)
- **Babality** ↓ ↓ → → B
- **Friendship** ↓ ↓ ← → B
- **Animality** → ↓ ↓ → △ Pegado al oponente
- **Stage Fatality** ↓ ↓ ↓ A

Brutality


B A A B ◁ △ ▷ ▷ △ ◁ B

UMK3 & MKT Combo


B B △ △ ↑+▷ ↑+△





- **Fan lift** ← ← ← B
- **Fan Throw** → → B + A
- **Square W Punch** ↓ ← B
- **Fatality 1** ▽ ▽ ◁ ◁ ▷ (pegado al oponente)
- **Fatality 2** ← ↓ → → △ (pegado al oponente)
- **Babality** → → ↓ → △
- **Friendship** ↓ ← → → A
- **Animality** ↓ ↓ ↓ ↓ ▽ a un cuerpo
- **Stage Fatality** → ↓ ↓ ▷

Brutality

B B ◁ △ ◁ ▷ ◁ A ◁ B ◁

UMK3 & MKT Combo

B B ←+A →+B



JADE

- **Boomerang High** ← → B
- **Boomerang Middle** ← → A
- **Boomerang Low** ← → ▷
- **Returing low boomerang** ← ← → A
- **Projectile Invencibility** ← → △
- **Glow Kick** ↓ → ▷
- **Fatality 1** ↑ ↑ ↓ → B (pegado al oponente)
- **Fatality 2** ▽ ▽ ▽ ◁ ▽ (pegado al oponente)
- **Babality** ↓ ↓ → ↓ △
- **Friendship** ← ↓ ← ← △
- **Animality** → ↓ → → ▷ (pegado al oponente)
- **Stage Fatality** ← → ↓ ▽

Brutality

B ▷ B A △ △ ▷ ◁ ◁ B △

UMK3 & MKT Combo

B B ↓+A ▷ △ ←+▷ ←+△

REPTILE



- **Acid Spit** → → B
- **ForceBall Slow** ← ← B + A
- **Force Ball Fast** → → B + A
- **Side** ← + A + ◁ + ▷
- **Invencibility** ↑ ↓ △
- **Running Elbow** ← → ▷
- **Fatality 1** ← → ↓ ◁ a media pantalla
- **Fatality 2** → → ↑ ↑ △ a tres cuerpos
- **Babality** → → ← ↓ ▷
- **Friendship** ↓ → → ← △ (pegado al oponente)
- **Animality** ↓ ↓ ↓ ↑ △ pegado al oponente
- **Stage Fatality** ◁ ▽ ◁ ◁

Brutality

B ◁ △ △ ◁ B A ▷ ▷ ◁ A B

UMK3 & MKT Combo B B △ ←+△



SEKTOR

- **Double Missile** ← ← ← → A
- **Teleport+Uppercut** → → ▷ puedes ejecutarlo en el aire
- **Missile** → → A
- **Homming Missile** → ↓ ← B
- **Fatality 1** A ▽ ▽ ◁ a tres cuerpos
- **Fatality 2** → → → ← ◁ a más de media pantalla
- **Babality** ← ↓ ↓ ↓ △
- **Friendship** ▽ ▽ ▽ ▽ ↓ a media pantalla
- **Animality** → → ↓ ↑ pegado al oponente
- **Stage Fatality** ▽ ▽ ▽ ↓

Brutality

B B ◁ ◁ △ △ ▷ ▷ A A B

UMK3 & MKT Combo B B △ △ ←+△

SHEEVA



- **Teleport Stomp** ↓ ↑
- **Stomp** ← ↓ ← △
- **Fireball** ↓ → B
- **Fatality 1** → ↓ ↓ → A pegado al oponente
- **Fatality 2** Mantén presionado △ [← → →] (pegado al oponente)
- **Babality** ↓ ↓ ↓ ← △
- **Friendship** → → ↓ → espera un instante B
- **Animality** ▽ ◁ ◁ ◁ ◁ pegado al oponente
- **Stage Fatality** ↓ → ↓ → A

Brutality

B A ◁ ▷ △ ◁ △ ▷ ◁ A B

UMK3 & MKT Combo

B B A △ △ ▷ ← + △



KUNG LAO

- **Double Teleport** ↓ ↓ ↑ entonces mantén presionado ↑
- **Hat Throw** ← → A
- **Teleport** ↓ ↑
- **Flying Kick** Mientras estés saltando ↓ + △
- **Spin** → ↓ → ▽ presiona rápido ▽ para moverte
- **Fatality 1** ▽ ◁ ▽ ◁ B
- **Fatality 2** → → ← ↓ B
- **Babality** ↓ → → B
- **Friendship** ▽ A ▽ ▷
- **Animality** ▽ ▽ ▽ ▽ ◁ (pegado al oponente)
- **Stage Fatality** ↓ ↓ → → ▷

Brutality

B A ▷ △ ◁ B A ▷ △ ◁ B

UMK3 & MKT Combo

B A B A ▷ ▷ ← + △

SMOKE



- **Harpoon** ← ← A
- **Teleport+Uppercut** → → ▷ puedes ejecutarlo en el aire
- **Invisibility** ↑ ↑ ▽
- **Air Throw** ◁ tú y el oponente están cerca y saltando
- **Fatality 1** ↑ ↑ → ↓ a más de media pantalla
- **Fatality 2** Mantén presionado ▽ ◁ [↓ ↓ → ↑]
- **Babality** ↓ ↓ ← ← △
- **Friendship** ▽ ▽ ▽ △
- **Animality** ↓ → → ◁
- **Stage Fatality** → → ↓ ▷

Brutality

B ▷ ▷ △ ◁ ◁ A A B B ◁ ◁

UMK3 & MKT Combo B B ▷ △ A



NIGHTWOLF

- **Red Shoulder** ← ← → △
- **Arrow** ↓ ← A
- **Hatchet** ↓ → B
- **Shadow Slam** → → ▷
- **Reflector** ← ← ← △
- **Fatality 1** ↑ ↑ ← → ◁ (pegado al oponente)
- **Fatality 2** ← ← ↓ B a más de media pantalla
- **Babality** → ← → ← A
- **Friendship** ▽ ▽ ▽ ↓
- **Animality** → → ↓ ↓ pegado al oponente
- **Stage Fatality** ▽ ▽ ◁

Brutality

B B △ ▷ ▷ ◁ ◁ A A B A

UMK3 & MKT Combo

▷ B B A ↓ → B ↓ → B

SINDEL



- **Fireball** → → A
- **Double Fireball** ← ← → A
- **Air Fireball** ↓ → ▷
- **Fly** ← ← → △ y para bajar presiona ◁
- **Scream** → → → B
- **Fatality 1** ▽ ▽ ◁ ▽ ◁
- **Fatality 2** ▽ ◁ ◁ ▽ + ◁ (pegado al oponente)
- **Babality** ▽ ▽ ▽ ↑
- **Friendship** ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ↑
- **Animality** → → ↑ B
- **Stage Fatality** ↓ ↓ ↓ A

Brutality

B ◁ ▷ ◁ ▷ △ ◁ △ ▷ ◁ A

UMK3 & MKT Combo

△ B B A △



ERMAC

- **Fireball** ↓ ← A
- **Teleport Punch** ↓ ← B
- **Telekinetic Slam** ← ↓ ← △
- **Fatality 1** ▽ ◁ ▽ ▽ △ pegado al oponente
- **Fatality 2** ↓ ↑ ↓ ↓ ↓ ◁
- **Babality** ↓ ↓ ← ← B
- **Friendship** → → → B
- **Animality** → → ← ← ▷ a un cuerpo de distancia
- **Stage Fatality** ▽ ▽ ▽ ▽ ▷

Brutality

B B A ◁ △ ▷ ◁ B A ▷ △

UMK3 & MKT Combo

B B ← + A △ ← + ▷



SUB ZERO

Freeze	↓ → (A)
Freeze Ground	↓ ← ▷
Ice Clone	↓ ← (A)
Ice Shower 1	↓ → (B)
Ice Shower 2	↓ ← → (B)
Ice Shower 3	↓ → ← (B)
Slide	← + (A) + ◁ + ▷
Fatality 1	↓ ↓ ↓ → (B) pegado al oponente
Fatality 2	↓ → → → (B) pegado al oponente

Babality	↓ → → △
Friendship	↓ ← ← → ▷ pegado al oponente
Animality	← ← → ↓ (A) pegado al oponente
Stage Fatality	→ ↓ → → (B)

Brutality

(B) (A) (B) ◁ ▷ ▷ △ △ (A) (B) (A)

UMK3 & MKT Combo

(B) (B) ▷ ← + △ → + ▷



Double High Grenade	→ ↓ ← (B)
Double Low Grenade	→ ↓ ← (A)
Machine Gun	← → (B)
Grenade High	↓ ← (B)
Grenade Low	↓ ← (A)
Baton Tip	→ ← (A)
Baton Toss	→ → △
Fatality 1	↓ → ↓ → ◁ pegado al oponente
Fatality 2	→ → → ▷ a más de media pantalla



Babality	↓ → → ← (B)
Friendship	(A) ▽ ▽ (A)
Animality	▽ ▽ ▽ ◁
Stage Fatality	→ ↑ ↑ △

Brutality

(B) (A) △ ▷ (B) (A) ▷ △ (B) ▷ ▷

UMK3 & MKT Combo

▷ (B) (B) (A)



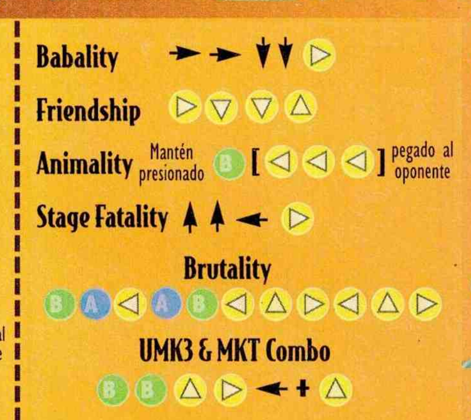
STRYKER



KANO



Psycho Roll	→ ↓ → ▷
Knife Throw	↓ ← (B)
Knife Uppercut	↓ → (B)
Cannon Ball	Mantén presionado ▷
Diagonal Ball	→ ↓ → △
Grab and Shake	↓ → (A)
Air Throw	◁ mientras tú y el oponente están cerca y saltando
Fatality 1	mantén presionado (A) [→ ↓ ↓ →] pegado al oponente
Fatality 2	(A) ◁ ◁ △



Babality	→ → ↓ ↓ ▷
Friendship	▷ ▽ ▽ △
Animality	Mantén presionado (B) [◁ ◁ ◁] pegado al oponente
Stage Fatality	↑ ↑ ← ▷

Brutality

(B) (A) ◁ (A) (B) ◁ △ ▷ ◁ △ ▷

UMK3 & MKT Combo

(B) (B) △ ▷ ← + △

MOTARO





Grab & Smack

→ → → (B)

Fireball

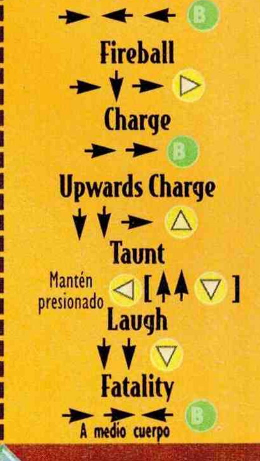
Mantén presionado ▷ por 3 seg. y suéltalo

Teleport

↓ ← △

Fatality

→ → → △ pegado al oponente



Hammer

→ ← ← (B)

Fireball

→ ↓ → ▷

Charge

→ → (B)

Upwards Charge

↓ ↓ → △

Taunt

Mantén presionado ◁ [↑ ↑ ▽]

Laugh

↓ ↓ ▽

Fatality

→ → ← (B) A medio cuerpo



SHAO KAHN







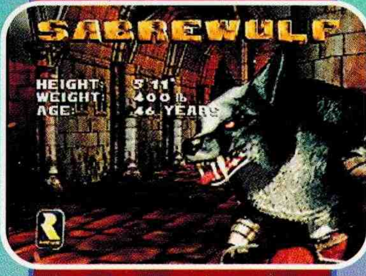


En la pantalla de profile de cualquier personaje presiona la siguiente secuencia:

Z, A, R, Z, A, B

Si la ejecutaste bien se escuchará la voz de Gargos, indicándote que ahora ya puedes jugar con este personaje.





Hay otro truco más que ejecutas en la pantalla de cualquiera de los profiles y es la siguiente:

Z, B, A, Z, A, L

Al ejecutarlo correctamente se escucuha WELCOME y ahora todos los personajes ya tienen tres colores más a seleccionar blanco, dorado y una especie de silueta o sombra.



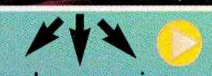
GARGOS



GARGOS

↓ ↘ → B





También lo puedes marcar mientras estás en el aire



GARGOS

↙ ↓ ↘ ▷ [▽]





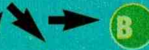
GARGOS



Mantén presionado  Y después presiona 

Y para bajar sólo presiona





Mientras estés saltando o en el aire  





Con este movimiento puedes rebotar algunos poderes de tu oponente.

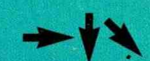


Mientras estés pegado al oponente.





El BREAKER se ejecuta con el botón adecuado según el combo que te estén conectando.





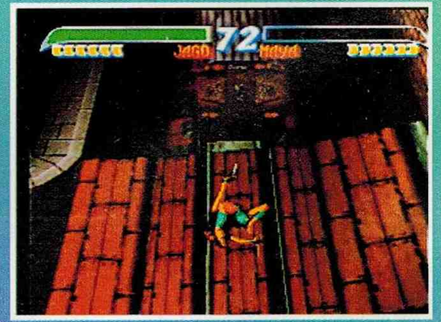
Si ya estás un poco familiarizado con los movimientos de KI, ahí te va un tip para poder ejecutar más lentamente los END SPECIAL, lo que tienes que hacer es marcar en dos ocasiones la secuencia en el control y después el botón indicado (como se ve en la foto), así logras lucir más la terminación del combo; pero si eres bueno con el control, puedes marcar tres veces la secuencia y tu remate será más lento, inténtalo en la opción de PRACTICE.

Ahora que si quieres la cosa más difícil, puedes hacer lo mismo, pero en lugar de presionar el botón tienes que soltarlo en el momento exacto (obviamente lo debes tener presionado previamente) o sea que si marcas el END SPECIAL y en lugar de presionar, sueltas el botón, el movimiento lo ejecutas más rápido y si lo marcas dos veces y sueltas el botón, ejecutas el movimiento aún más rápido, (checa el ejemplo de la foto, te recomiendo hacerlo en PRACTICE para acostumbrarte y después lo puedas ejecutar en una pelea real).





En la escena de STREET puedes eliminar a tu oponente pegado a la vía del tren, con un ataque que lo eleve lo suficiente para que tu pobre oponente caiga frente al tren que lo remata; esto es nuevo, pero las caídas clásicas de arcadia también están en esta versión con ciertos cambios. Lánzarte fuera del barco en la escena de Spinal, fuera del balcón en la de Sabrewulf, caer dentro del pozo en la de Tusk.



[Los botones que están entre este tipo de paréntesis son opcionales]

Además todos los movimientos son para cuando el oponente está a tu derecha.

INFORMACION SUPERNESESARIA



He aquí un juego más de basketball para tu SNES. Esta vez la compañía detrás de esto es: Midway Sports, que trató de hacerle competencia a la serie de NBA JAM.





Lo primero que uno puede ver es que se trata de un título muy parecido a NBA JAM. Puedes empujar a tus oponentes, pueden jugar 4 personas de manera simultánea, no hay reglas a excepción de faltas por consumo ilegal de tiempo, tienes la misma movilidad y el estilo de juego es el mismo.





Aquí puedes elegir: tu equipo preferido de la NBA y 2 jugadores con 24 posibles combinaciones. Cada personaje tiene sus habilidades, que a diferencia de las versiones de NBA JAM aquí sí son tomadas en cuenta a la hora de estar en la duela. Para que quede más claro, si tu jugador no es bueno tirando, entonces le va a costar más trabajo anotar; en cambio en NBA JAM a pesar de que las estadísticas decían que el jugador era malo, anotaba frecuentemente.

Otra cosa muy interesante de este juego es que tú puedes crear tus propios personajes (bastante locos por cierto), ya que les puedes poner cabezas de mutantes. Cuando creas al personaje, le das atributos de acuerdo a cierta cantidad de puntos que te dan. Ya que estás jugando con él, conforme vayas ganando partidos obtendrás más puntos para tu personaje. Cuando éste haya ganado cierta cantidad de puntos, ya no podrás obtener más, esto es para no tener a un personaje con todas sus habilidades llenas.





El juego no cuenta con password. Esto no quiere decir que tienes que jugar todos los partidos seguidos para ver el final. Cuenta con batería, la cual se usa de una manera muy interesante. Cuando tú seleccionas a tu equipo, pones tus iniciales y





eliges un número que te va a servir como contraseña. Cada que juegues, tus resultados serán grabados y sólo aquél que tenga tu clave y tus iniciales podrá



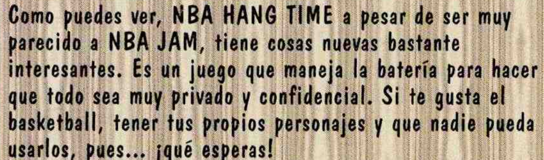
accesar a tu archivo. Todos los personajes que vayas creando se guardan en tu archivo y sólo tú podrás verlos.











Como puedes ver, NBA HANG TIME a pesar de ser muy parecido a NBA JAM, tiene cosas nuevas bastante interesantes. Es un juego que maneja la batería para hacer que todo sea muy privado y confidencial. Si te gusta el basketball, tener tus propios personajes y que nadie pueda usarlos, pues... ¡qué esperas!



TIPS de FLORIA

Este planeta presenta las 4 estaciones del tiempo con sólo cambiar de una puerta a otra, así que vamos a hablar de Primavera, Verano, Otoño e Invierno para referirnos a las diferentes partes del nivel.

Aquí estamos de nueva cuenta con más tips de este juego que pronto se convertirá en un clásico

Al comenzar el nivel vé hacia la puerta que está a la derecha y entra en ella 3 veces para llegar a Invierno. Ahora, hacia tu izquierda (hasta el fondo) hay una puerta que contiene el poder de Ice.

Y como lo prometimos, ahora veremos dónde están todos los poderes:

La acción se desarrolla en los 7 planetas vecinos a Dream Land, los cuales te mostramos en el mapa.

Regresa a la puerta por donde entraste a Invierno y métete en ella 3 veces para que llegues a Otoño. Aquí vé hacia la derecha y al pasar sobre el árbol a la derecha hay otra puerta. Al entrar en ella, regresas a Invierno y abajo hay otra puerta que te lleva al cuarto donde está el poder. Para abrirte paso a esta puerta, utiliza el Ice para romper el hielo.



CUTTER

Al salir del cuarto donde conseguiste el Fighter, avanza hacia la derecha y ábrete camino por la cascada congelada y métete en la segunda puerta que está más adelante (la que está junto al árbol cortado) 2 veces para llegar a Verano. Ahora a tu izquierda, luego luego, verás la puerta que te lleva al 3er. poder.

SWORD

Continúa tu camino y al llegar a esta parte, en el último piso antes de llegar al agua, hay una puerta que llevará a otro lugar de este nivel. Entra en ella y al llegar hasta la derecha del cuarto tendrás que perforar el suelo para poder ir hacia la izquierda, derrotar al tipo de las manos verdes y obtener el poder.

AQUALISS

PARASOL

Al comenzar en este planeta entra en la puerta que está junto a ti. Ahí vé hacia la derecha y al llegar aquí, destruye el bloque bomba, continúa tu camino y sube a la superficie para destruir este otro bloque bomba que destruye a la palmera que estaba ocultando la entrada al cuarto donde está el poder.

En esta parte, baja por el hueco de la derecha. Ahora al llegar a la bifurcación, vé hacia donde está el tomate y baja. En la siguiente bifurcación vé hacia la derecha y hacia arriba para conseguir el poder.

BEAM

Para salir de esta parte, necesitas (desde el principio) nadar hacia la derecha y hacia abajo siempre. Cuando ya no puedas seguir bajando, vé hacia arriba y a la derecha una vez, ignora el siguiente pasaje hacia abajo y luego continúa bajando a la derecha para subir posteriormente y llegar al final.



SKY HIGH

JET

Al comenzar el nivel, después de entrar por la puerta de entrada camina (o corre) hacia la derecha hasta llegar aquí. Rompe el bloque de estrella (puedes usar a tu compañero como trampolín) y al subir por el conducto que liberas, entrarás al cuarto donde está el Jet.

WHEEL

Al salir del cuarto donde estaba el Jet, hacia tu derecha, verás una mecha. Actívala usando el escape del Jet y apúrate al llegar al cañón usando el Turbo del Jet para eliminar a los Chillies que están estorbando. Al salir disparado, llegarás al cuarto donde el poder Wheel te espera.

WING

A la derecha del cañón que te conduce a Wheel, está una puerta que te lleva a una especie de laberinto de puertas.

Al comenzar, entra con la secuencia de puertas indicada en rojo.

Para encontrar la salida, la secuencia es: Derecha, Centro, Derecha, Centro desde el inicio de esta parte y Derecha, Derecha, Centro desde el poder.

HOT-BEAT

Al comenzar, vé hacia la derecha hasta el fondo, sube y a tu izquierda hay un cañón. Usalo para llegar hasta el otro extremo y subir. A tu derecha hay un Super que necesitas comer para regresar al cañón. Antes de llegar a éste, hay un bloque con bomba que tienes que romper. Ahora sube por donde estaba el bloque y encontrarás una puerta, allí adentro (hasta arriba) hay una puerta que te conducirá al poder.

FIRE



CAVIOS

SUPLEX

En la siguiente parte del nivel, después de tomar Fire, encontrarás un carrito. Sube en él y después de avanzar un rato, chocarás con una barrera de lava.

Ahora a tu derecha hacia arriba verás una flecha formada con comida.
Utiliza el carrito junto a la flecha y bájate al llegar a esta parte donde hay 2 carritos y un enemigo amarillo (de esos que se enojan con cualquier cosita). Ahora usando tus habilidades de Fighter, rompe los bloques cafés y encontrarás la puerta que te lleva a un cuarto donde Bugzzy espera.

BOMB

Después de enfrentar a Cook Kawasaki, hacia la derecha hay una división. Toma el camino que va hacia la derecha, hasta que llegues contra Poppy Bros. Sr.

HAMMER

De donde tomaste Bomb, vé hacia la derecha y al acabar el camino, baja en zig-zag y al llegar a esta división, vé para abajo y enfrentarás a Bonkers.

STONE

Ya en este otro cuarto, llega hasta arriba del escenario y rompe el bloque bomba para subir nadando por el hoyo que deja. A tu derecha, activa el switch y baja lo más rápido posible a donde empezaste para ir a la derecha y entrar en la puerta del poder.

MECH EYE

YOYO

Al comenzar el nivel, vé a la 2a. parte de éste y toma el camino que va por arriba, así encontrarás una puerta (arriba) que te lleva a otro cuarto donde sólo tienes que usar el elevador para



HALF MOON

MIRROR

Llega hasta la parte donde salen los carritos de minero y sube en el primero. Cuando se le acabe el "veinte" al carrito (para aquellos que no estén familiarizados con el término, es cuando el carrito choque contra la pared), sube y verás otros 2 carritos. El de arriba te va a llevar a la salida de este cuarto, pero antes, al mismo nivel que el carrito de abajo; hacia la derecha hay un bloque de estrellas que si lo destruyes, te lleva a un cuarto donde está este poder.

PLASMA

Pasa a la siguiente parte del nivel y llegarás a un cuarto con un elevador y varios pisos donde en cada uno sale un mini-jefe.

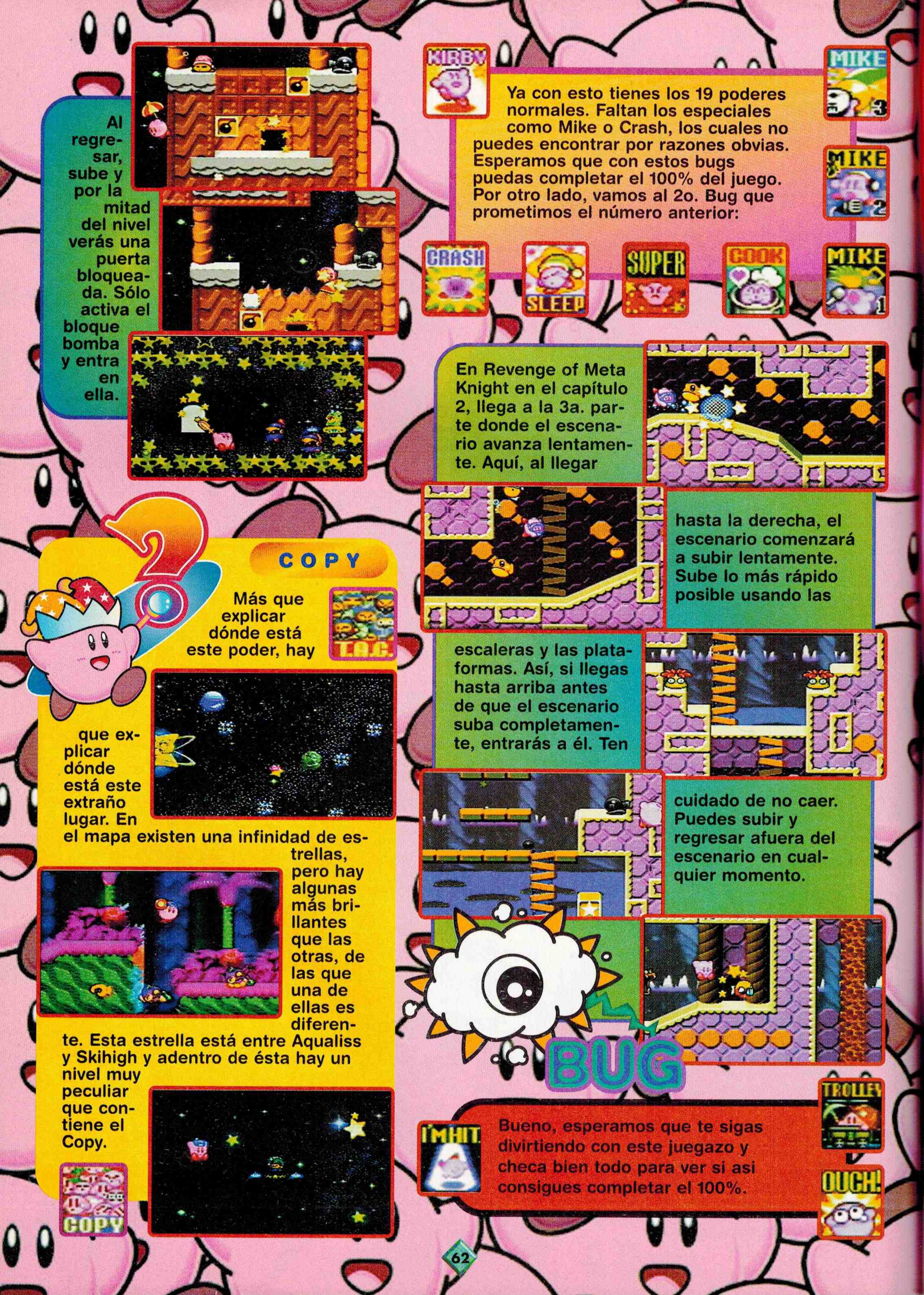
En el piso de hasta arriba, elimina al mini-jefe y obtendrás Plasma; el cual si lo cargas al máximo y lo utilizas a la derecha del elevador en el mismo piso, obtendrás 3 vidas y llenarás tu energía.

llegar hasta abajo, entrar en otra puerta y tomar el Yoyo.

NINJA

Después de la parte de los carritos y de la siguiente (donde hay una estrella que te ahorra muchos problemas, pero que también te evita tener algunos premios y vidas), vas a llegar a un lugar donde sopla viento hacia arriba.

En esta parte elige Parasol y presiona hacia arriba. Así comenzarás a elevarte por el aire, pero el CPU "pensará" que estás cayendo. Al tocar el techo de alguna parte, el CPU "creerá" que tú ya tocaste suelo y podrás caminar ¡en el aire! También puedes barrerte y hacer lo que normalmente haces cuando estás en el piso.



Al regresar, sube y por la mitad del nivel verás una puerta bloqueada. Sólo activa el bloque bomba y entra en ella.

Ya con esto tienes los 19 poderes normales. Faltan los especiales como Mike o Crash, los cuales no puedes encontrar por razones obvias. Esperamos que con estos bugs puedas completar el 100% del juego. Por otro lado, vamos al 2o. Bug que prometimos el número anterior:

COPY

Más que explicar dónde está este poder, hay que explicar dónde está este extraño lugar. En el mapa existen una infinidad de estrellas, pero hay algunas más brillantes que las otras, de las que una de ellas es diferente. Esta estrella está entre Aqualiss y Skihigh y adentro de ésta hay un nivel muy peculiar que contiene el Copy.

En Revenge of Meta Knight en el capítulo 2, llega a la 3a. parte donde el escenario avanza lentamente. Aquí, al llegar hasta la derecha, el escenario comenzará a subir lentamente. Sube lo más rápido posible usando las escaleras y las plataformas. Así, si llegas hasta arriba antes de que el escenario suba completamente, entrarás a él. Ten cuidado de no caer. Puedes subir y regresar afuera del escenario en cualquier momento.

BUG

Bueno, esperamos que te sigas divirtiendo con este juegazo y checa bien todo para ver si asi consigues completar el 100%.

LOS GRANDES

1 

SUPER MARIO 64

No es muy difícil creer que este juego se encuentre en primer lugar de popularidad, pues aunque ya tiene algunos meses en el mercado hay gente que lo sigue jugando y descubriendo cosas. Después de regresar del Shoshinkai nos dimos cuenta que éste es un excelente juego, pero que Miyamoto tenía razón al decir que no utiliza todo el potencial del N64.

N64 / NINTENDO

2 

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

En este ejemplar tenemos una buena cantidad de Tips para el juego de Mortal Kombat Trilogy, lo bueno del caso es que ahí encontrarás los Brutalities (que son los mismos para los dos juegos). El único problema es que tendrás que averiguar qué golpe le corresponde a cada botón para la versión del SNES.

SNES / WILLIAMS

3 

KILLER INSTINCT GOLD

Apenas se alcanzó a colar a esta nueva lista de popularidad este título, pues su salida fue a finales del mes de Noviembre, seguramente para el mes entrante ocupará un sitio más alto. Una característica interesante de este juego es que aunque cuenta con batería, tú puedes hacer una especie de "respaldo" de todas las opciones que has abierto en un "Controller Pack".

N64 / NINTENDO

4 

STREET FIGHTER ALPHA 2

Aunque no se trate de la mejor traslación que ha hecho Capcom al SNES, este título se mantiene firme dentro de los primeros sitios de popularidad. Quizá el mayor problema de este juego es que es muy lento en algunas escenas y después el juego se vuelve rápido por momentos, lo que te saca de onda al estar jugando.

SNES / NINTENDO

5 

MAUI MALLARD

¿Ya pudiste sacar todos los Passwords del juego? Realmente es un problema tener que buscar la mayor cantidad de joyas dentro de un nivel, para poder obtener derecho a entrar a la escena de Bonus y ahí regarla y no poder obtener el Password. Si lo anterior es un problema muy serio para ti, no te preocupes (mucho), pues dentro de poco publicaremos los passwords de este entretenido juego.

SNES / NINTENDO

6 DONKEY KONG LAND 2 — GB / NINTENDO

7 WAVE RACE 64 — N64 / NINTENDO

8 BATTLE ARENA TOSHINDEN — GB / NINTENDO-TAKARA

9 MORTAL KOMBAT TRILOGY — N64 / WILLIAMS

10 PINOCCHIO — SNES / NINTENDO

11 KIRBY SUPER STAR — SNES / NINTENDO

12 WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS — SNES / WILLIAMS

13 PINOCCHIO — GB / NINTENDO

14 SUPER MARIO RPG — SNES / NINTENDO

15 INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE — SNES / KONAMI





Continuamos con a Super Mario 64... Y de lleno donde nos quedamos el número anterior: El Course 11



WET-DRY WORLD

COURSE 11



Al entrar al cuadro de esta escena, puedes modificar el nivel de agua que hay en la escena, esto es que si das un pequeño salto al cuadro al entrar el nivel de agua, estará en lo más bajo, pero si lo haces con el salto que se ve en la foto, el nivel de agua estará en lo más alto (que normalmente no podrías hacerlo desde dentro de la escena), esto te ahorra tiempo.

TOP O' THE TOWN

84





Para tomar esta estrella lo mejor es comenzar la escena con el nivel más alto, así que sube por donde está la rampa y elimina al enemigo (Chuckya), luego avanza por la tabla (utiliza la perspectiva que más te acomode), después cuídate del fuego y sin dudar, salta a la plataforma que está girando y de ahí a la otra pltaforma donde está un bloque amarillo que contiene la estrella 2.

SHOCKING ARROW LIFTS!

83



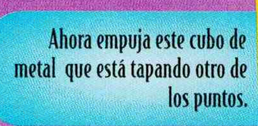
Normalmente para tomar la primera estrella de este curso, tendrías que activar el Switch que eleva el agua al nivel 4 y con ayuda de las tablas que flotan para alcanzar las plartaformas y de ahí avanzar por los bloques de flecha con los que llegas a la estrella, pero para facilitar el asunto mientras el nivel de agua esté en lo más bajo, colócate en la esquina que indica la foto (que es el Warp que te lleva a donde está el cañón), ahora déjate caer como se ve en la foto y abajo encontrarás el bloque que contiene la estrella 1, cuídate de las flamas que te lanza el enemigo que está junto a la estrella.

SECRETS IN THE SHALLOWS & SKY

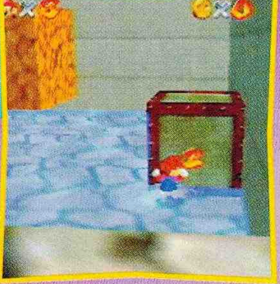
85



Tienes que tocar cinco puntos específicos para que aparezca la estrella 3 junto al Switch !.



Ahora empuja este cubo de metal que está tapando otro de los puntos.





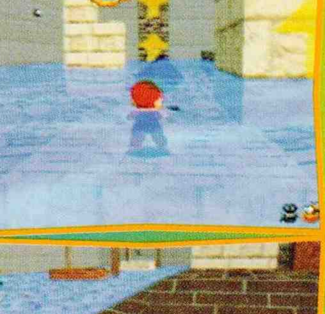
Empuja este cubo de metal para tocar uno de los puntos que está adentro.

Sigue empujando el cubo para que puedas alcanzar el bloque amarillo donde está otro de los puntos específicos.



Estos son los lugares donde están los Switch que activan los diferentes niveles del agua en la escena y recuerda que tienes uno más alto si corres y saltas hacia atrás para entrar a la escena.



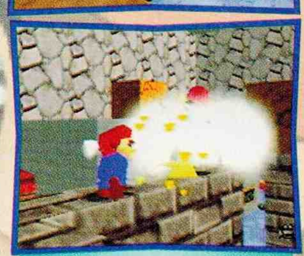




EXPRESS ELEVATOR--HURRY UP!




Con esta estrella es necesario tener el nivel de agua en lo más bajo, entonces hay que romper el bloque que tapa la entrada a la torre de reja que encierra a la estrella 4, después puedes subir al segundo nivel fácilmente si arriba de la tabla cuadrada corres y ejecutas un salto hacia atrás; para subir al tercer nivel puedes ayudarte de los enemigos que te lanzan con una especie de pala o rebotando en la pared, activa el Switch!, sube por los escalones y toca la plataforma, de tal manera que en cuanto comience a bajar te dejes caer para ganarle y justo antes de caer presiona el botón B para suavizar tu caída, ahora rápidamente entra a la reja, puedes correr y saltar hacia atrás o rebotar en la pared para caer sobre la plataforma, así ésta te llevará a la estrella 4.

GO TO TOWN FOR RED COINS



Para esta estrella tienes que hablar con la bomba rosa y para llegar con ella, corre y ejecuta un salto hacia atrás (como se ve en la foto) para después entrar al cañón y lanzarte hasta caer dentro de la reja que está en la esquina contraria al cañón, ya ahí baja y avanza por el túnel hasta llegar a la ciudad hundida.



Esta estella aparece cuando tomas las 8 monedas rojas que están dentro de los bloques en esta parte de la escena.

Para subirte en los muros que forman el centro, corre y salta hacia atrás, arriba hay dos bloques que contienen 1 moneda roja y para llegar al que se ve al fondo, puedes llegar desde el muro en donde estás o saltando de la punta de un árbol que está en la esquina del fondo para obtener la tercera moneda roja.

Después puedes subir rebotando entre los muros para alcanzar el techo de las casas, donde están otros dos bloques y donde hay una moneda roja.




87



Para alcanzar este lugar rebotas entre la reja que se ve enfrente y la pared de la casa donde estás.

Y por último, hay una moneda dentro del bloque que se ve al fondo de foto y otra más arriba de la construcción donde estás.





Sube en el lugar que indica la foto para poder tocar otro de los puntos específicos que están en el mismo lugar que el bloque amarillo.

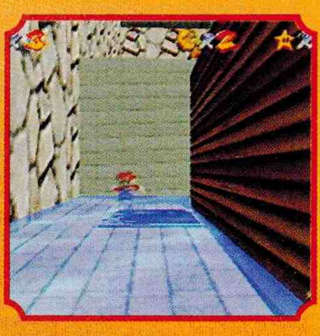
Después activa el Swich! para que subas por las escaleras que se forman y arriba de la estrella 4, el punto está en el mismo lugar que el bloque de monedas.




QUICK RACE THROUGH DOWNTOWN!



Para empezar tienes que entrar al mundo con un salto hacia atrás para que el agua esté a su máxima altura y así poder pasar a la otra parte de la escena como se ve en la foto, o también puedes llegar con ayuda del cañón. Después de avanzar por el túnel y llegar al otro lado de la escena, acciona el switch para bajar el nivel de agua, después toma la gorra del bloque azul y tienes dos opciones: una es ir hasta donde está el Switch! y accionarlo, luego dirígete a la esquina contraria donde hay una reja que puedes atravesar gracias a la gorra del bloque azul y aparecerá un bloque café donde te subes y te agachas (mantén presionado el botón Z) y después presiona el botón de salto para caer en la parte superior, de donde puedes seguir subiendo hasta alcanzar la sexta estrella.













- 12 Bloques justo en la base de la reja pegados a la pared (4).
- 6 Enemigos Skeeter (arañas).
- 30 Monedas azules (6) que aparecen al activar el switch.
- 10 Bloque amarillo que alcanzas empujando el bloque metálico.
- 3 Bloque amarillo que está por donde aparece la estrella 3.
- 5 Donde está el switch 3 que eleva el agua.
- 3 Bloque amarillo que alcanzas empujando el bloque metálico.
- 8 Alrededor de la columna que tiene un anuncio.
- 10 Bloque amarillo que está arriba de la columna que tiene un anuncio.
- 5 Cerca del switch que eleva el agua casi al máximo de altura.
- 5 Eliminando al enemigo Chuckya.
- 10 Bloque amarillo que está arriba de la estrella 4.

=107

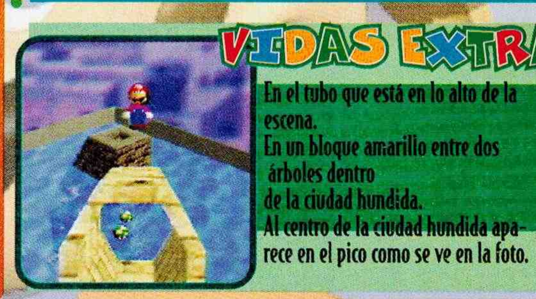
En la ciudad

- 6 Enemigos Skeeter (arañas).
- 5 En el puente de madera en la parte superior.
- 8 Alrededor del pico que está al centro.
- 5 Arriba de la casa que está junto a la estrella 6.
- 5 Arriba de la casa que está junto a los árboles.
- 16 Las 8 monedas rojas.

=45

152 Total

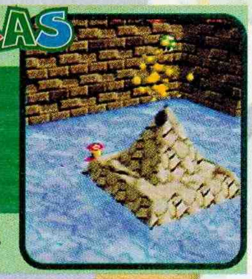
VIDAS EXTRAS



En el tubo que está en lo alto de la escena.

En un bloque amarillo entre dos árboles dentro de la ciudad hundida.

Al centro de la ciudad hundida aparece en el pico como se ve en la foto.



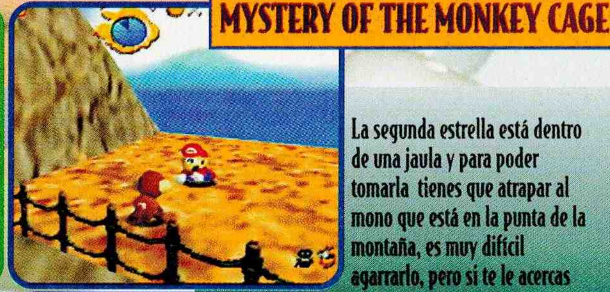
TALL, TALL MOUNTAIN

SCALE THE MOUNTAIN



Esta es la estrella más sencilla de tomar, ya que está en la punta de la montaña, pero para llegar más fácil, puedes regresarte a donde comienzas y tomar la vida que está en la esquina y de ahí da un salto como se ve en la foto y así con ayuda de una corriente de aire (que apenas y se ve en la foto). Ya casi al llegar a la cima puedes dar un salto hacia atrás y saltar hacia donde está la estrella como se ve en la segunda foto y así ahorrarte una vuelta.

MYSTERY OF THE MONKEY CAGE



La segunda estrella está dentro de una jaula y para poder tomarla tienes que atrapar al mono que está en la punta de la montaña, es muy difícil agarrarlo, pero si te le acercas gateando será más fácil atraparlo, así cuando lo liberas él se coloca sobre la jaula y libera a la estrella que va a caer por donde está el otro mono.





SCARY 'SHROOMS, RED COINS

Primero toma las cuatro monedas rojas que están sobre los hongos típicos de Mario y recuerda dejar el control al centro después de saltar, para que al caer Mario no se pase y se caiga (recuerda que hay un warp en uno de los hongos pequeños).





Un poco más adelante, están otras dos monedas subiendo por donde están los topos.

Las dos últimas monedas están un poco más arriba, por cierto aquí hay un hongo de vida extra.





La estrella aparece en un hongo justo al frente de donde tomas las últimas monedas y si quieres lucirte puedes saltar desde donde tomaste la octava moneda para caer justo en la estrella.



MYSTERIOUS MOUNTAINSIDE

Para llegar a la estrella 4 tienes que pasar por dentro de la montaña para lo cual tienes que subir casi hasta pasar la nube, enfrente de las monedas está un muro falso en donde tienes que saltar hacia él para entrar a la montaña.





Ya dentro tienes que descender, pero cuidado al llegar a la desviación, para que continúes por la derecha (por el camino de madera).



Así sales justo donde está la estrella.



BREATHTAKING VIEW FROM BRIGE





Ahora tienes que subir casi hasta lo más alto de la montaña (pero sin el atajo de dar un salto hacia atrás), activa el Switch ! y continúa avanzando hasta la cascada, salta hacia ella para caer en un bloque que aparece justo al frente de la estrella que está detrás de la cascada.



BLAST TO THE LONEYY MUSROOM







Para tomar esta estrella, primero tienes que hablar con la bomba rosa que está medio oculta entre el puente de madera y el primer mono (Ukkiki), para después utilizar el Warp y llegar al cañón o también puedes dar un salto largo hacia el hongo donde aparece la estrella 5 y de ahí con otro salto largo puedes llegar al camino que te lleva al cañón, después alinea la mira con la estrella y apunta con la altura que se ve en la foto para que toques la estrella y no te pases de largo.

95

Fuera de la Montaña

3 Goombas (3).
8 Círculo de monedas abajo.
5 Bloque saltarín.
3 Bob-omb (3).
5 Chuckya.
5 Sobre el puente de madera.
2 Fly Guy (enemigo rojo con hélice)
2 Bob-omb (2).
5 Colgándote.
3 Goombas (3).
5 A la entrada de la montaña.
3 Goombas (3).
5 Junto al Switch !
5 Frente a la cascada.
16 Monedas rojas (8).

=75

Dentro de la Montaña

1 Antes de comenzar a descender en la esquina detrás del muro.
15 Monedas Azules (3).
46 Al ir descendiendo.

=62
=137 Total

+100 COINS

Para tomar en esta escena el máximo número de monedas, te recomendamos comenzar desde dentro de la montaña (recuerda que si te eliminan dentro de la montaña y entras de nuevo a la escena comienzas dentro de la montaña) y tomar las 62 monedas que están dentro, pero si no lo logras puedes entrar de nuevo, recuerda que cuando estés en el exterior de la montaña trata de lanzar las bombas hacia el muro para que no se te escape la moneda.

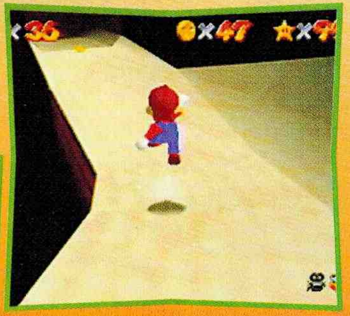



96

Jugada de Experto

Cuando te vas deslizando y quieres regresar (por ejemplo para tomar una moneda que se te pasó) tienes que saltar y mover el Stick Direccional hacia la espalda de Mario y después patear para ganar un poco de distancia hacia atrás, esto lo repites una y otra vez para regresarte; sólo funciona mientras te estés deslizando sentado, porque si vas de pecho no se puede hacer esta jugada.







Vidas Extras



Si eliminas 8 topos aparece un hongo extra, esto lo puedes hacer en los dos lugares que hay un grupo de topos en esta escena.

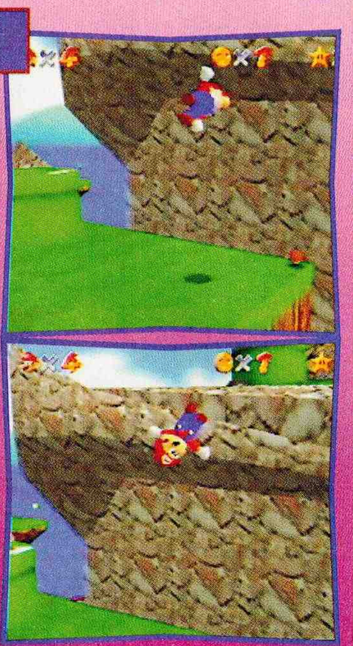


Tiny-Huge Island



Atajo

Para cualquier estrella (en el mundo gigante o el pequeño) hay un atajo muy útil entrando por el cuadro pequeño, ahora avanza hasta llegar al nivel donde está la primera Piranha Plant y elimínala, después puedes correr y ejecutar un salto hacia atrás para llegar al nivel de arriba, de ahí puedes llegar a cualquier parte de la isla en sus dos modalidades.



Pluck the Piranha Flower


97

Te recomiendo entrar a esta escena por el cuadro pequeño, al entrar dirígete a la izquierda y entra al tubo para cambiar al mundo gigante, ahora elimina a todas las Piranha Plant para que aparezca la primer estrella.

The Tip Top of the Huge Island

Nuevamente te recomiendo que entres a la escena por el cuadro pequeño y después subas más o menos a la mitad de la montaña y entres al tubo para pasar al mundo gigante, ahora continúa subiendo, pasa por la parte de madera y casi al llegar a la cima hay un bloque amarillo que si lo golpeas obtienes la segunda estrella.





98

REMATCH WITH KOOPA THE QUICK







Ahora es más fácil si entras en el cuadro pequeño para salir en el mundo pequeño y así llegar hasta el tubo que está arriba, entras y cambias al mundo gigante, ahora continúa tu camino hacia donde está Koopa The Quick para que juegues una carrera y si le ganas obtienes la tercera estrella, corta un poco de camino cruzando por donde está la reja y avanza ejecutando saltos largos (con el botón Z), pero si vas en el puente de madera y esta a punto de alcanzarte, no te quites del centro del camino, así te empujará y puedes llegar antes que él.



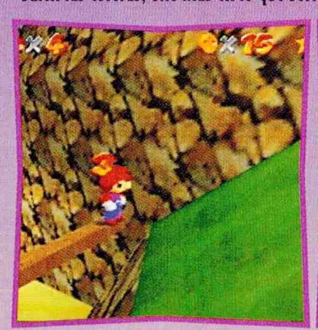
FIVE ITTY BITTY SECRETS

100





Para que aparezca la cuarta estrella, es necesario que entres en el cuadro pequeño, ahora hay que tocar cinco puntos clave (no necesariamente en un orden específico) hay uno en la punta de la montaña, otro está en el hueco de donde salen las esferas, uno más en lo que sería la entrada a la montaña, del otro lado





del muro de donde comienzas (justo donde está el hueco) y el último está en donde estaría el cañón cerca de la bomba rosa.





WIGGLER'S RED COINS

101

Y para no perder la costumbre, tienes que entrar por el cuadro pequeño, avanzar hasta la parte media de la montaña y entrar en el tubo para salir en el mundo gigante, sube otro poco como si fueras a la cima pero al pasar por el puente de madera colócate en donde está la quinta moneda (de izquierda a derecha) y de ahí déjate caer; así caes en el puente que te lleva a la entrada a la montaña, ya dentro puedes darte cuenta que todas las monedas están ahí, hay lugares donde tienes que dar doble salto para alcanzar la siguiente plataforma, si quieres alcanzar la reja superior colócate arriba del switch con el que sacas las monedas azules y ejecuta un doble salto, así puedes llegar fácilmente a donde está la vida y la última moneda roja para que aparezca la quinta estrella.

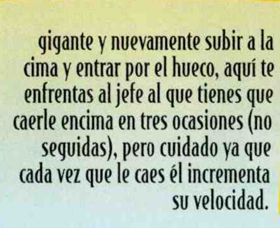


MAKE WIGGLER SQUIRM





Después de cinco estrellas, ya sabes en qué cuadro tienes que entrar ¿o no?, en el mundo pequeño sube hasta la cima y cae con fuerza (Botón Z) sobre el centro, así creas el hueco que va ser tu entrada, pero ahora tienes que ir al tubo para cambiar al mundo gigante y nuevamente subir a la cima y entrar por el hueco, aquí te enfrentas al jefe al que tienes que caerle encima en tres ocasiones (no seguidas), pero cuidado ya que cada vez que le caes él incrementa su velocidad.





Mundo Gigante

15 (3)Goombas Gigantes (eliminándolos cayendo fuerte con el botón Z).
5 Girando alrededor del tronco.
5 Girando alrededor del tronco al que llegas con ayuda del cañón.
5 Koopa.
2 Fly Guy.
5 Lakitu.
2 Monedas junto al muro que te dan una vida extra
5 Goomba Gigante (eliminándolo, cayendo fuerte con el botón Z).
2 Fly Guy.
10 (2) Goombas Gigantes (eliminándolos y cayendo fuerte con el botón Z) Cerca de donde aparece la estrella 3.
5 En el puente angosto de madera.
5 Por donde caen las esferas negras.
2 Fly Guy.
4 Cerca de donde salen las esferas negras.
10 (2) Goombas Gigantes (eliminándolos y cayendo fuerte con el botón Z) Cerca de donde aparece Koopa The Quick.
5 Goomba Gigante (eliminándolo y cayendo fuerte con el botón Z) Rumbo hacia la cima.
5 Chuckya.
5 En el puente de madera pasando a Chuchya.
5 Goomba Gigante (eliminándolo y cayendo fuerte con el botón Z) Junto al árbol al que llegas con ayuda del cañón.
5 Goomba Gigante (eliminándolo y cayendo fuerte con el botón Z) En el nivel inferior al árbol al que llegas con ayuda del cañón.
5 En el puente hacia el interior de la montaña.

Dentro de la Montaña

16 (8) Monedas rojas.
10 Monedas azules.
10 (5) Piranha Plant gigantes (fuera de la montaña)
=148

Mundo Pequeño

1 Mini Piranha Plant.
1 Mini Goomba.
1 Moneda donde está el warp.
1 Mini Goomba junto de donde salen las esferas negras.
1 Mini Goomba arriba de donde salen las esferas negras
5 En el puente angosto de madera.
3 Monedas por donde está el Koopa.
1 Mini Goomba donde está el Koopa.
5 Koopa.
3 Monedas cerca de la esfera que lanza fuego.
1 Mini Goomba donde está la bomba rosa.
1 Mini Goomba pasando la bomba rosa.
3 Bloque amarillo.
2 Mini Goombas cerca del árbol.
2 Por donde caen las esferas negras.
2 Mini Goombas cerca del tubo.
10 Dentro de la montaña donde está el jefe (en el mundo gigante).
=42
191 Total





Para tomar el mayor número de monedas posible, es necesario tener mucho cuidado al saltar sobre los Goombas gigantes, así que lo mejor es que te les acerques corriendo, giras y ejecutas un salto hacia atrás para que antes de caer presiones el botón Z y así obtienes una moneda azul y con los Mini Goobas, tienes que cuidarte de que no se estrellen contra ti porque se destruyen y pierdes la moneda que obtienes al caerles encima, puedes tomar como base el orden en el que te damos donde están las monedas, pero puedes cambiarlo sin problemas.

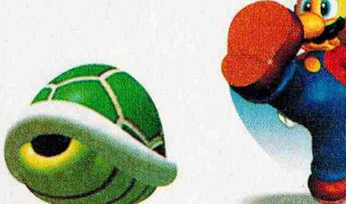


CASTLE SECRET STAR

Ahora sólo tienes que subir por las escaleras del primer piso hasta llegar al Toad que está arriba y te dará una estrella de regalo.







CASTLE SECRET STAR CLOUD HOPPING FOR COINS





105

En esta escena (enfrente de donde está el course 15), si tomas las 8 monedas rojas obtienes una estrella extra que aparece justo donde comienzas, toma la gorra con alas y vuela hacia abajo, en la nube de la derecha hay otra moneda roja y en la plataforma rosa está la bomba del mismo color con la que tienes que hablar para que accione el cañón (en la columna verde sube y párate en la punta para obtener una vida extra), ahora con ayuda de éste lánzate apuntando justo al sol, así puedes alcanzar el otro cañón. Ya del otro cañón te puedes lanzar a lo más alto donde hay dos monedas rojas sobre una nube y otra en la de abajo (por donde están las cuerdas), de esta nube puedes llegar a la otra moneda que está dentro de una nube transparente y de paso puedes aterrizar en una nube que está detrás de donde comenzaste, ahí está la última moneda.





TICK TOCK CLOCK

LA VELOCIDAD DEL RELOJ



Dependiendo en qué momento entres a la escena, será la velocidad de los elementos como cubos y péndulos, es decir que si entras a una hora exacta, la maquinaria se detiene totalmente, alrededor de los 15 minutos el mecanismo se mueve lento, a los 30 se mueve irregularmente y a los 45 minutos se acelera, recuerda que lo importante es la manecilla larga o sea los minutos.

ROLL INTO THE CAGE



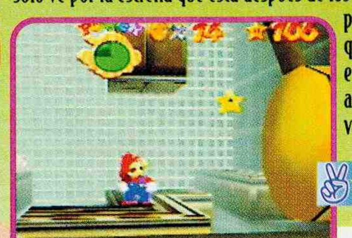
Esta estrella está dentro de una jaula que no tienes el más mínimo problema para tomarla, sólo sube por la orilla de la escena hasta encontrarla.


106

THE PIT AND THE PENDULUMS



La siguiente estrella se encuentra un poco más arriba, así que sube en la reja donde estaba la estrella uno y continúa subiendo hasta trepar por el tornillo, lo mejor para esta estrella es detener totalmente la maquinaria y para llegar a donde está la estrella puedes ejecutar un salto largo (utilizando el botón Z como se ve en la primera foto), después sólo vé por la estrella que está después de los péndulos, pero recuerda que el pasillo está separado, así que no te vayas a caer.




107



GET A HAND

108

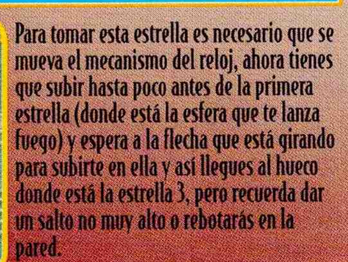




Para tomar esta estrella es necesario que se mueva el mecanismo del reloj, ahora tienes que subir hasta poco antes de la primera estrella (donde está la esfera que te lanza fuego) y espera a la flecha que está girando para subirte en ella y así llegues al hueco donde está la estrella 3, pero recuerda dar un salto no muy alto o rebotarás en la pared.

TIMED JUMPS ON MOVING BARS

110



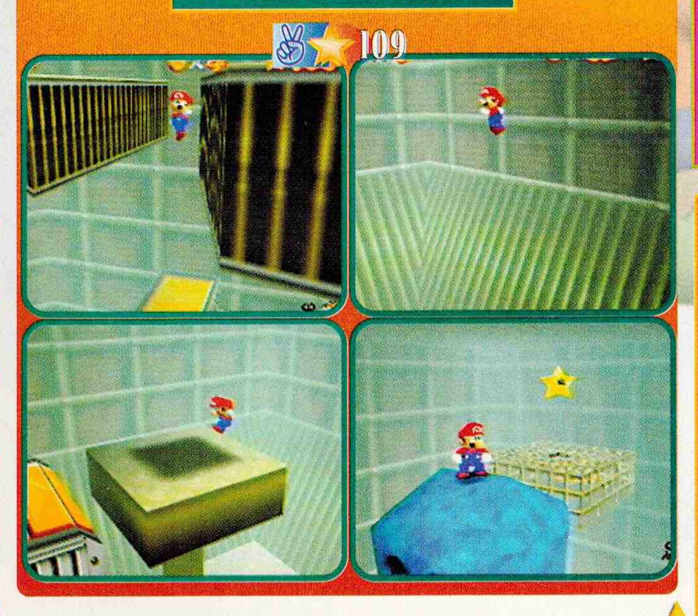
Para tomar esta estrella es necesario que se mueva el mecanismo del reloj, ahora tienes que subir hasta poco antes de la primera estrella (donde está la esfera que te lanza fuego) y espera a la flecha que está girando para subirte en ella y así llegues al hueco donde está la estrella 3, pero recuerda dar un salto no muy alto o rebotarás en la pared.

STOMP ON THE THWOMP

Esta estrella puedes tomarla con el mecanismo en movimiento y se encuentra en lo más alto de esta escena, pero si quieres puedes llegar a ella sin necesidad de que el mecanismo se mueva, pero para lo cual te damos algunos consejos.

El primer problema está después de subir por el tornillo, pero la solución (a falta de movimiento en la plataforma que sube y baja) está en rebotar en la pared y así alcanzar la plataforma que está arriba, por cierto en los cubos que están arriba te recomendamos no subir en el primero, más bien rebotar en él para alcanzar el segundo. El gran problema es para llegar a la estrella, colócate debajo del Thwomp y con cuidado salta de tal forma que te pares sobre el bloque amarillo, de ahí ejecuta un salto hacia atrás (manteniendo presionado el botón Z)así alcanzas la parte superior pero si rompes el bloque amarillo no hay forma de subir, ejecuta un triple salto de tal forma que rebotes en la pared para alcanzar el lugar donde está el Thwomp, pero no dudes en subirte, porque si estás colgando al caer el Thwomp te tira, después sube en el Thwomp para alcanzar la estrella que está arriba.

109



STOP TIME FOR RED COINS



111

Con esta estrella es indispensable que la maquinaria no se mueva, ya que las monedas rojas que debes tomar están sobre plataformas (que si no están fijas no puedes subir a tomar las que están en lo más alto) y la estrella aparece en la orilla izquierda de las plataformas, salta para tomarla.

+100 COINS

Aquí debes tener cuidado con las caídas, si te es posible patea antes de caer o lánzate de frente para amortizar tu caída.

112

- 2 (2) Bob-omb.
- 10 Bloque amarillo.
- 16 (8) Monedas rojas
- 2 Sobre el primer cubo.
- 6 (2) Bloque amarillo.
- 5 Antes del tornillo.
- 6 (2) Bloque amarillo.
- 35 (7) Monedas azules.
- 3 Bloque amarillo (sobre la estrella 5)
- 10 Bloque amarillo.
- 3 Bloque amarillo.
- 10 Bloque amarillo (plataforma al centro de la escena cerca del Thwomp).
- 10 Bloque amarillo (debajo del Thwomp).
- 10 Bloque amarillo (en lo más alto de la escena).

=128

RAINBOW RIDE

CRUISER CROSSING THE RAINBOW



Esta estrella está en lo alto de la escena, sube en la alfombra, cuídate de la flama (agachándote) y al llegar donde se divide el camino, toma la alfombra de la derecha (la de la izquierda es el camino a la estrella 2) así llegas al barco donde está la primera estrella.


113





THE BIG HOUSE IN THE SKY





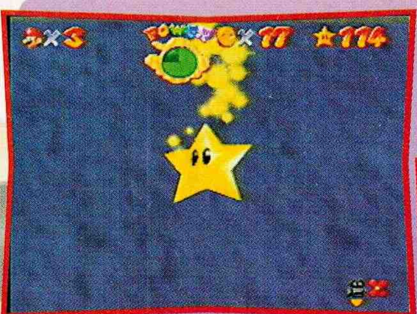


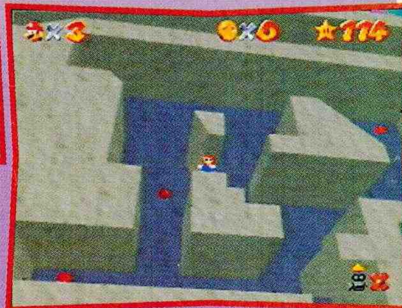
Ya sabes cómo subir, sólo que al dividirse el camino tomas hacia el castillo, al entrar colócate al frente de la alfombra para evitar que el fuego te toque, así llegas a la parte superior del castillo donde está una vida extra y la segunda estrella, recuerda que si pierdes contacto con la alfombra por mucho tiempo desaparece.


114

COINS AMASSED IN A MAZE


115





Después de pasar la primera alfombra sigue derecho hasta la especie de laberinto vertical, ahí tienes que tomar las 8 monedas rojas y así aparece la tercera estrella en la base del laberinto.

SWINGIN' IN THE BREEZE

116





De donde comienzas, voltea y ejecuta un salto largo (presionando Z) hacia donde está la columna para ahorrarte un tramo del camino, luego continúa el por donde están las plataformas que se balancean hasta llegar a donde está la cuesta de madera, por donde tienes que subir hasta llegar a la estrella que se ve al fondo.



TRICKY TRIANGLES!

117



Es necesario que tomes la misma ruta hacia la estrella 4, pero en lugar de subir por los escalones de madera, sigue derecho hasta llegar a los triángulos, activa el Switch !, rápido colócate en la segunda pirámide y ejecuta un salto hacia atrás para caer en la pirámide superior y ahorrarte camino, continúa rápido y encontrarás la quinta moneda en una plataforma arriba.



SOMEWHERE OVER THE RAINBOW



Aquí lo primero es hablar con la bomba rosa que está sobre donde están las monedas rojas y para llegar ahí debes trepar por la orilla izquierda del laberinto, para esto tienes que rebotar entre las paredes hasta alcanzar la parte superior (esto lo puedes hacer antes de tomar la estrella 3), después ve otra vez hacia el barco con alas, sólo que ahora vas hacia la parte contraria de donde está la estrella 1, ahí está el cañón, entra en él y apunta justo al poste que se ve al fondo, después ajusta la altura de tal forma que la flecha de arriba de la mira apenas y toque la parte de arriba del arcoiris, ahora lánzate y apenas te agarres de la columna, baja con cuidado para que el Chuckya no te agarre, tómalo tú por detrás para que saques la estrella 6 que está dentro del bloque amarillo.











Es bueno que sigas nuestro orden, primero asegúrate de tomar las 6 monedas azules y elimina a Lakitu en un lugar seguro para que no se te vaya a ir una moneda al vacío, después, cuando termines de tomar las monedas, hacia la estrella dos te regresas con el warp que está en la orilla del balcón al frente de la flama.





- 8 Al frente del primer lanzallamas.
- 16 En las 4 plataformas juntas que están girando.
- 2 (2) Bob-omb.
- 30 (6) Monedas azules.
- 16 (8) Monedas rojas.
- 5 Lakitu.
- 2 Fly Guy.
- 5 Línea de monedas (hacia las estrellas 4 y 5).
- 5 Columna de monedas (hacia las estrellas 4 y 5).
- 4 En los bloques que caen tipo SMB3 (hacia las estrellas 4 y 5).
- 1 Goomba (hacia las estrellas 4 y 5).
- 5 Línea de monedas (hacia la estrella 4).
- 5 Línea de monedas (hacia la estrella 5).
- 1 Sobre un bloque (hacia las estrellas 1 y 2).
- 1 Flotando (hacia las estrellas 1 y 2).
- 5 Columna de monedas en los bloques que caen tipo SMB3 (hacia la estrella 2).
- 5 Línea de monedas en la mesa, dentro del castillo (hacia la estrella 2).
- 5 Línea de monedas sobre una plataforma (hacia la estrella 2).
- 5 Línea de monedas flotando (hacia la estrella 2).
- 8 En el barco con alas.
- 2 (2) Bob-omb en el barco con alas.
- 5 Lakitu en el barco con alas.
- 5 Chuckya.

TOTAL =146







Aquí está la última estrella y para que aparezca hay que tomar las 8 monedas rojas, en la primera tienes que empujar el bloque para que te subas en él para alcanzar la moneda roja.

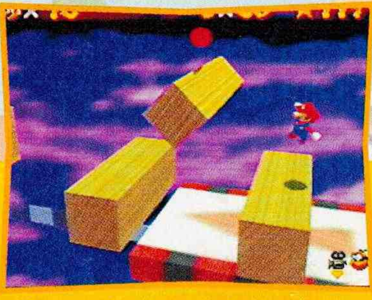




La segunda la encuentras en tu camino, junto a una de las plantas que lanzan fuego (por cierto, al fondo se ve la otra moneda roja).

Después de tomar la segunda moneda, avanza un poco, baja hacia la gran plataforma y sigue la línea de monedas, ya que en una orilla está oculta la tercera moneda roja.





Para tomar la quinta moneda roja, necesitas ejecutar un doble salto en la primera tabla después de subirte en la plataforma que avanza automáticamente, pero calculando que no te vayas de largo hacia el vacío.



La cuarta moneda roja está entre los dos lanza-llamas que están en una curva donde subes y bajas.



Puedes ahorrarte un tramo del camino, si al llegar a las primeras plataformas que giran ejecutas un salto hacia atrás (manteniendo presionado el botón Z) justo cuando estés en lo más alto y ¡listo! ya cortaste camino.

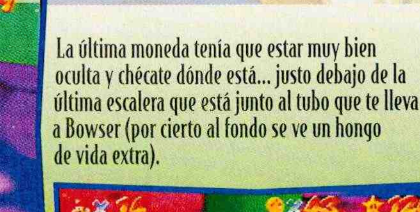




La sexta moneda roja está oculta detrás de un pico por donde está una esfera que te lanza fuego en una plataforma giratoria.



La última moneda tenía que estar muy bien oculta y chécate dónde está... justo debajo de la última escalera que está junto al tubo que te lleva a Bowser (por cierto al fondo se ve un hongo de vida extra).



La séptima te será más difícil no agarrarla, ya que está a tu paso hacia donde está el final de la escena.

La estrella aparece detrás del tubo por donde llegas con Bowser.



Contra Bowser puedes usar la misma técnica que en los encuentros anteriores, pero después de estrellarlo dos veces contra las bombas de la orilla, rápido corre y colócate detrás de él para tomarlo por la cola, ya que se enoja y hace caer parte del suelo, pero para esto tú ya lo agarras de la cola y lo lanzas contra las bombas una vez más para eliminarlo.





¿NUEVAS OPCIONES?

FOR NINE GENERATIONS MORTAL KOMBAT WAS RULED BY OUTWORLD'S FINEST WARRIOR- PRINCE GORO. THE EARTH WAS ON THE BRINK OF ITS DESTRUCTION WHEN A NEW GENERATION OF WARRIORS WERE VICTORIOUS IN DEFENDING ITS REALM.


En la pantalla de presentación ejecuta el siguiente código:



Y así se escuchará la voz de Shao Kahn diciendo "OUTSTANDING" y al entrar al menú de opciones, está un signo de interrogación nuevo, de color azul. Al entrar en él tienes nuevas opciones como activar o desactivar la selección de nivel, agarres, correr ilimitadamente, más sangre en los kombates y dos nuevos personajes Smoke y Khameleon.

MORE KOMBAT
LEVEL SELECT ON
THROWING DISABLED
UNLIMITED RUNS DISABLED
BLOODY KOMBAT ON
SMOKE ON
KHAMELEON ON
EXIT



FOR NINE GENERATIONS MORTAL KOMBAT WAS RULED BY OUTWORLD'S FINEST WARRIOR- PRINCE GORO. THE EARTH WAS ON THE BRINK OF ITS DESTRUCTION WHEN A NEW GENERATION OF WARRIORS WERE VICTORIOUS IN DEFENDING ITS REALM.



En la pantalla de presentación ejecuta el siguiente código:



Hay que ejecutarlo rápido, así se escuchará la voz de Dan Forden diciendo "OW WOW", y al entrar al menú de opciones, están dos signos de interrogación nuevos, uno de color azul que ya sabes para qué es y el otro de color rojo. Al entrar en él tienes nuevas opciones como activar o desactivar Free Play, Fatality Time (así tienes todo el tiempo del mundo para ejecutar los Fatalities, claro mientras no toques al oponente), Collision Boxes que son el área o rango de ataque de tus movimientos (como el área donde dañas a tu oponente), ahora con esto te darás cuenta porqué unos movimientos se pasan de Collision Boxes y la última opción es 1 Round Matches (es simplemente un round por pelea).

KOMBAT CHEATS
FREE PLAY ON
FATALITY TIME OFF
COLLISION BOXES ON
1 ROUND MATCHES ON
EXIT

MORTAL ENDURANCE KOMBAT

En la pantalla de selección de personaje coloca el cursor en la cara de Kano y mantén presionado Abajo en el control y el botón Start, entonces tiembla la pantalla y se escuchará la voz de Shao Kahn que dice "YOU WILL NEVER WIN", así sabes que el código ya entró, ahora escoge



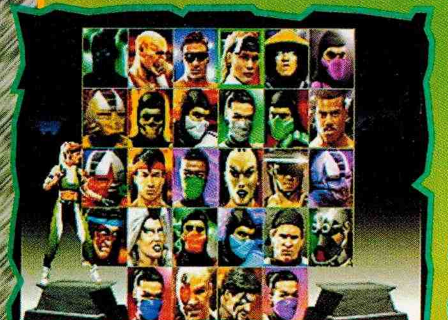


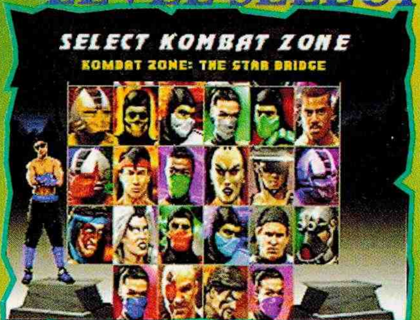




el personaje que quieras y prepárate a enfrentar un reto aún mayor, la mayoría de tus batallas son Endurence de 2 y de 3 peleadores, esto sólo funciona contra la máquina.
Este truco te sirve para mostrar tus capacidades y si logras terminarlo en el máximo nivel de dificultad (very hard) y seleccionando la columna CHAMPION (o sea la más larga) tienes acceso a los 24 tesoros de Shao Kahn.

LEVEL SELECT







En la pantalla de selección de personaje coloca el cursor en la cara de Sonya, ahora mantén presionado el control hacia Arriba y presiona el botón Start, así tiembla la pantalla y escucharás una explosión que te indica que ya entró el truco, después selecciona el personaje que quieras y aparece en la parte superior un menú donde seleccionas la escena en la que quieras pelear.



FREE PLAY

En la pantalla de presentación (donde aparece la historia), presiona la siguiente secuencia rápido:

↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←

Se escucha un sonido peculiar cuando entra la clave y así ya no tienes que preocuparte por los continues.

Nota: *Cualquier similitud con juegos Konami es mera coincidencia.*

FROSTY



Mientras estés jugando con Sub Zero réstale energía a tu oponente hasta que aparezca la palabra DANGER, ahora sólo congélalo y aparece Dan Forden diciendo "FROSTY" (que quiere decir algo así como escarchado) en lugar de decir "TOASTY".

¿Tendrá que ver esto con las pistas que aparecen en el juego?

RAMDOM SELECT

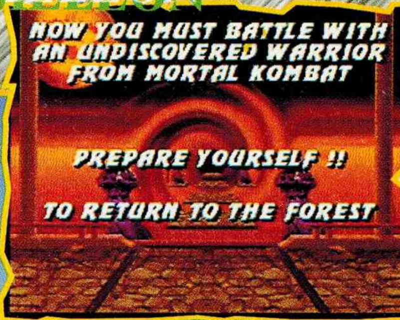
En la pantalla de selección de personaje coloca el cursor en la cara de Noob Saibot, ahora mantén presionado el control hacia arriba y presiona el botón Start, así tiembla la pantalla, escucharás una explosión y el CPU selecciona al personaje automáticamente.

Para el segundo jugador hazlo en Rain.



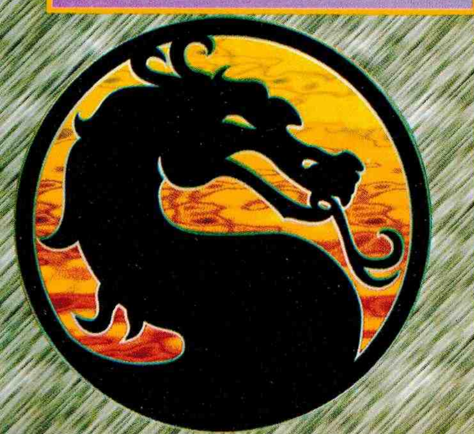
VS. KHAMELEON





Al llegar al escenario de Star Bridge trata de conectar combos y Uppercuts para que salga la cara de Dan Forden en la esquina inferior derecha, en ese preciso momento presiona abajo y el botón Start para que te enfrentes a Khameleon, que es un oponente difícil, es como enfrentarte a Kitana, Mileena y Jade, las tres en un solo personaje.





Nintendo®

SNES 16 BITS

MAS DE 1000 HORAS DE ENTRETENIMIENTO

FIFA 97 SOCCER

¡ya sé cuál!



AHORA Y SIEMPRE

SUPER NINTENDO.
ENTERTAINMENT SYSTEM

Búscalos con tu distribuidor autorizado Nintendo



KHAMELEON

En la pantalla de presentación (donde pasa la historia), ejecuta el siguiente código:





Y así se escuchará la voz de Shao Kahn diciendo "KHAMELEON" indicándote que ya entró el código, ahora en la pantalla de selección de personaje ya está disponible Khameleon, ahora sólo entrena para dominar este personaje.

MOTARO



Para jugar con Motaro primero ejecuta el truco de selección de escena, después escoge el personaje que sea, ahora selecciona Jade Desert, Bell Tower o The Wasteland, ya que sólo en estas escenas puedes hacer el truco, después de esto mantén presionado lo siguiente:



Así al aparecer en la escena, tu personaje se transforma en Motaro y ¡listo! puedes sentirte sub-jefe de Mortal Kombat. Si quieres hacer el truco en el segundo jugador tienes que cambiar Izquierda por Derecha.

SHAO KAHN



Para jugar con Shao Kahn primero ejecuta el truco de selección de escena, después elige el personaje que sea, ahora selecciona Pit 3 o The Rooftop, ya que sólo en estas escenas puedes hacer el truco, después de esto mantén presionado lo siguiente:



Así al aparecer en la escena, tu personaje se transforma en Shao Kahn y ¡listo! puedes sentirte jefe de Mortal Kombat.

TRUCO CLASICO



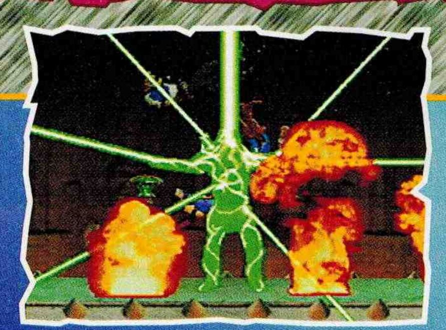
YOU HAVE BEEN TRANSPORTED TO ANOTHER REALM

A REALM WHERE NEITHER THE EARTH WARRIORS NOR SHAO KAHN HAVE ANY CONTROL

BEWARE THE REALM OF YRREK DIVAD

En la escena The Pit hay ocasiones donde aparecen figuras raras a lo lejos que cruzan frente a la luna, entonces presiona el botón Z para que aparezca un comentario en la parte inferior de la pantalla que dice: "WINNER INVADES SPACE!", así el que gana juega el clásico juego Space Invaders. Y si terminas con todos te ganas un ???





Después de vencer a Shao Kahn aparece una pantalla donde puedes seleccionar uno de los íconos que son los tesoros de Shao Kahn, puedes llegar a obtener hasta 24 íconos que te dan diferentes premios, obviamente entre mayor dificultad tenga el juego, mayor será el número al que te dé acceso al derrotar a Shao Kahn.



Icono 1: Final del personaje.	***Icono 9:*** Peleas contra Noob Saibot y Ermac.	***Icono 18:*** Fight Khameleon.
Icono 2: Puedes jugar Galaga.	***Icono 10:*** MK2 Classic Endurance Kombat.	***Icono 19:*** Fatality Demo 4.
Icono 3: Pelea contra Ermac.	***Icono 11:*** Mega Endurance Kombat.	***Icono 20:*** Animality Demo 2.
Icono 4: Pelea contra Noob Saibot.	***Icono 12:*** Old School Kombat.	***Icono 21:*** Peleas contra las mujeres ninja.
Icono 5: Este te puede dar cualquiera los finales de esta lista.	***Icono 13:*** Puedes jugar Pong.	***Icono 22:*** Te muestra todos los Babalities, Fatalities, Brutalities,Friendships y Animalities.
Icono 6: Fatalities.	***Icono 14:*** Peleas contra los Ninjas.	***Icono 23:*** Puedes jugar Space Invaders.
Icono 7: Brutalities.	***Icono 15:*** Animality Demo 1.	***Icono 24:*** Te muestra algunos secretos de Mortal Trilogy.
Icono 8: Fatality Demo 7.	***Icono 16:*** Brutality Demo 1.	
	Icono 17: Friendship Demo 1.	

SMOKE

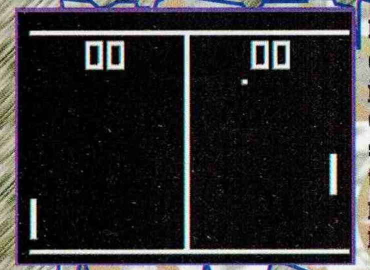


Para jugar con Smoke en la pantalla de selección de personaje escoge a Smoke el robot y luego mantén presionado lo siguiente:



Si estás jugando con el segundo jugador presiona Derecha en lugar de Izquierda.





Después de jugar 50 encuentros, puedes jugar el clásico juego de Pong (obviamente el sistema echa mano de todas sus capacidades para que puedas jugarlo).

Pero si eres muy clavado, puedes jugar 100 encuentros para que puedas jugar Galaga, los dos jugadores a la vez. Y esto no es todo, ya que si llegas a los 150 encuentros puedes jugar Space Invaders.



CODIGOS

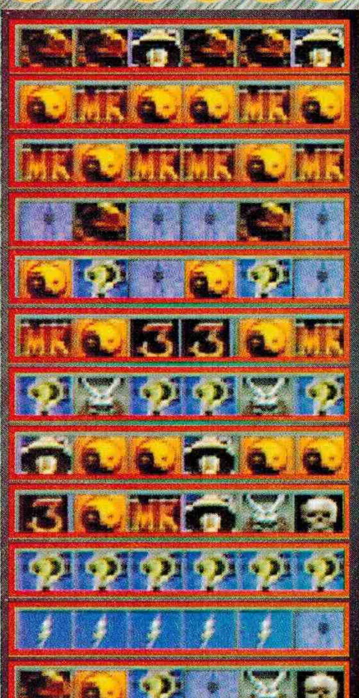
Estos códigos los tienes que ejecutar al enfrentarte con un compañero cuando aparece la pantalla de VS, los tres primeros íconos el jugador 1 y el jugador 2 los tres últimos, pero como el tiempo está limitado para ejecutar los códigos, aquí te indicamos el número de veces que tienes que presionar cada botón para lograr el código.

JUGADOR 1 JUGADOR 2



Código	Efecto
7-8-8 3-2-2	Te recuperas rápido después de ejecutar el UPPERCUT
3-9-0 0-0-0	El jugador 1 con la mitad de la energía.
0-0-0 3-9-0	El jugador 2 con la mitad de la energía.
3-9-0 3-9-0	Los 2 jugadores con la mitad de la energía.
9-7-5 3-1-0	Se recupera la energía poco a poco.
0-4-0 4-0-4	Juegan sin poderes y recuperan energía poco a poco.
1-0-9 9-0-1	Más sangre en los encuentros.
9-1-9 9-1-9	Escena- The Pit I
1-6-6 6-6-1	Escena- The Pit II
2-2-2 2-2-2	Escena- Dead Pool
1-9-1 1-9-1	Escena- The Armory
0-0-0 6-6-6	Escena- The Lair
1-0-1 0-1-0	Escena- The Tower

JUGADOR 1 JUGADOR 2



Código	Efecto
0-0-7 0-0-7	Escena- The Portal
2-1-2 2-1-2	Escena- Wasteland
1-2-1 1-2-1	Escena- Courtyard
6-0-6 6-0-6	Escena- Star Bridge
2-4-6 2-4-6	Pong
1-2-3 3-2-1	El ganador juega contra Khameleon.
4-8-4 4-8-4	Auto Combos con un solo botón (con el que empiezas).
7-2-2 7-2-2	No se pueden ejecutar combos.
3-2-1 7-8-9	Puedes correr y saltar a gran distancia tipo KOF95.
4-4-4 4-4-4	Constantemente se cambia el personaje.
5-5-5 5-5-6	Ya no se pueden ejecutar poderes.
0-2-4 6-8-9	Super Endurance.

GAME BOY™ Nintendo

EL ENTRETENIMIENTO TAMBIEN ES PORTATIL



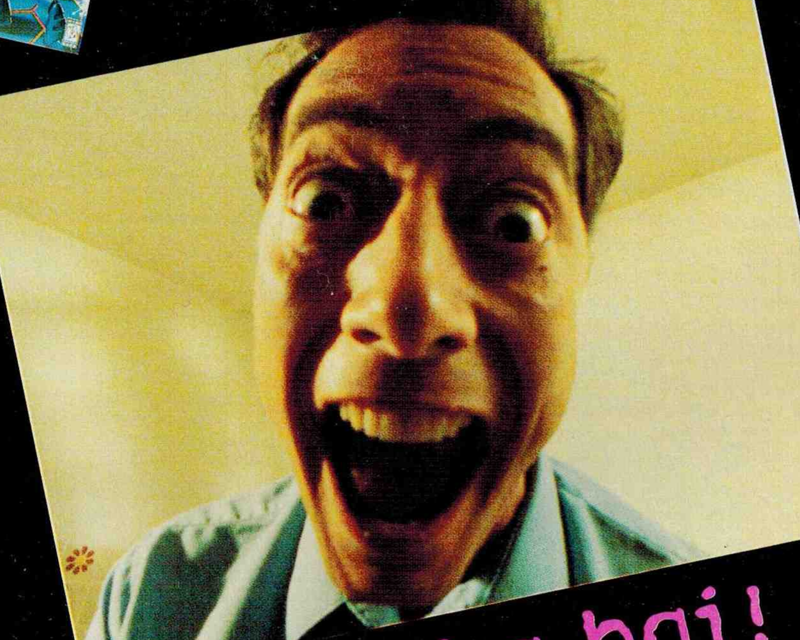


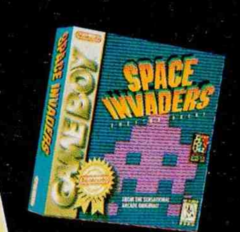
• KILLER INSTINCT
• TETRIS BLAST





STAR WARS





¡yaa ha hai!

Búscalos con tu distribuidor autorizado Nintendo

¡Enfocado a la DIVERSION!

RESET

La venganza es dulce, después de ser humillado, reducido y algunas veces hasta ignorado el Reset, viene este mes con bastante información de última hora que nos trajimos del Shoshinkai Show y el Famicom Space World 96 (que a fin de cuentas es lo mismo, pero qué le vamos a hacer...) Básicamente este Reset es como un mini-reporte en el que incluiremos todos los juegos de N64 que se presentaron, así como los de GB (los de SNES que se mostraron, o ya salieron aquí o no los veremos en este continente seguramente, así que con esos nos podemos esperar). Para el siguiente mes tendremos un reporte súper completo con cosas que se comentaron oficialmente y que no quepan aquí, así como las cosas "extraoficiales" (que siempre se dicen sin querer por alguien bien enterado), además de que obviamente ampliaremos los datos que aquí presentamos.

Disk Drive



Tal como lo había prometido Nintendo, en este evento presentó el accesorio "Disk Drive", aunque por conveniencia propia no quisieron que esto fuera la "punta de lanza" del evento, pues aún se encuentra en desarrollo este equipo y sólo algunas de sus múltiples cualidades fueron mostradas, por ejemplo: la primera de ellas fue la velocidad de transferencia de datos que es de .79 MB/sec y para ese ejemplo pudimos ver a una persona de Nintendo que tenía una versión del juego Super Mario 64 en disco, esto sólo fue para mostrar el tiempo de acceso al juego el cual es extraordinariamente inferior a lo que le toma a un CDROM transferir los datos a la memoria RAM de computadoras y sistemas (como ejemplo te podemos decir que el cargar una escena le toma 3 segundos al DD desde que entras al cuadro hasta que comienzas a jugar), este periférico se pretende que esté listo hasta mediados de este año y se dice que todavía van a trabajar en incrementar la velocidad de transferencia de datos.



De este mismo sistema, se dice que se podrá usar en conjunto con un cartucho, lo cual servirá para extender la capacidad de un juego que haya salido en cartucho (inclusive se mencionó que uno de los primeros juegos que se podrá extender de esta forma será el título de Star Fox), pero además (y como lo pudimos ver con nuestros propios ojos) los juegos podrán venir en discos lo cual es más barato a la hora de producirlos.

Otra de las cosas que se mostraron como proyecto para este accesorio es una cámara digital, la cual como con todas, podrás tomar fotos, pero lo mejor del caso es que estas fotos las podrás meter dentro del sistema y con la capacidad que tiene para grabar datos las podrás grabar en algún disco con diferentes motivos.

Otro accesorio que se mostró y aunque tal vez no represente mucho al principio es el llamado "Jolting Pack" el cual es como un Controller Pack y se conecta en el mismo puerto (que por cierto, ya no es sólo para el "battery pack"), pero éste sirve para hacer vibrar el control en momentos que los programadores determinarán, así como la intensidad. Los ejemplos que se mostraron en el Show fueron con el juego Star Fox 64 en donde al ser golpeado, el control entraba en acción y con el juego Blastcorps vibra al destruir un edificio. En el próximo número te diremos por qué decimos que tal vez no represente mucho para ti al principio, pero que sin duda, es muy importante.

También en este evento hubo un panel de discusión donde se trataron varios puntos importantes sobre el futuro de los videojuegos y el N64. Este panel estuvo compuesto por personalidades como el señor Genyo Takeda (una de las personas más importantes en el desarrollo de Hardware para Nintendo, a cargo del proyecto del N64), Shigeru Miyamoto (quien no lo conozca seguramente es la primera vez que compra esta revista), Jun Fujimoto (de Seta, compañía que tiene planeados varios juegos para este año), Satori Iwata (de Hal Laboratories) y Katsuya Nagae (director del juego Perfect Striker, de Konami). Todas estas personalidades hablaron de sus experiencias al trabajar con el N64 y también se habló de los planes que se tienen a futuro y sobre todo que el N64, al igual que el SNES en su tiempo, es una máquina creada para que pueda ir evolucionando al ritmo vertiginoso de la tecnología y eso quedó muy claro cuando se dieron muchos ejemplos de lo que puede hacer este sistema ahora y lo que podrás hacer en conjunto con sus periféricos en el futuro.



Por muy extraños motivos, Nintendo sólo presentó 3 juegos de sus equipos productores, sin embargo mostró una cantidad bastante considerable de juegos en un video; ahora te presentaremos los adelantos de los títulos que jugamos y vimos en el evento.

Mario Kart 64



Ya en el artículo de nuestra portada hablamos bastante de este juego, pero de cualquier forma te repetimos que es un excelente título, es para hasta 4 jugadores simultáneos y estará disponible próximamente; realmente te recomendamos no perdértelo.

Blastdozer

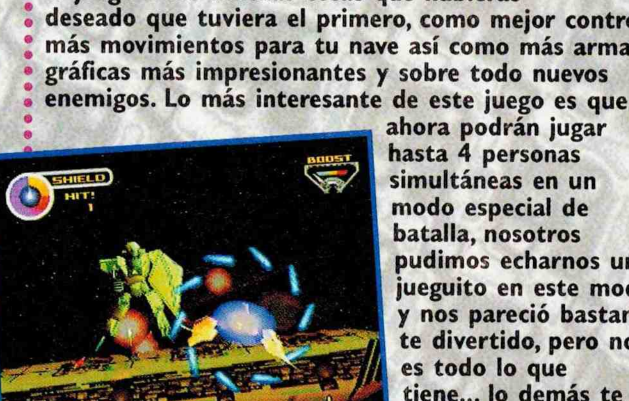


Este es el nombre que recibirá este juego en Japón, pero como lo hemos dicho, se llamará Blast-corps y la noticia más importante al respecto, es que ahora será compatible con el Jolting Pack al igual que Star Fox 64. Del juego te podemos decir que se sigue tratando de lo mismo (destruir edificios para permitir que pase un camión sin frenos) pero ahora le han incluído más vehículos al juego, para así tener más opciones al destrozar edificios, además de que ya tiene un poco más de acción.

Star Fox 64



Este es, junto con Mario Kart 64 y el juego de Soccer de Konami de lo mejor que se vio en el evento y eso que de los 3 mencionados, a este todavía le faltan algunos meses de desarrollo. El juego como es de esperarse, presenta una gran cantidad de mejorías no sólo en gráficas que es lo que se puede notar a primera vista, sino que el juego tiene muchas cosas que hubieras deseado que tuviera el primero, como mejor control, más movimientos para tu nave así como más armas, gráficas más impresionantes y sobre todo nuevos enemigos. Lo más interesante de este juego es que ahora podrán jugar hasta 4 personas simultáneas en un modo especial de batalla, nosotros pudimos echarnos un jueguito en este modo y nos pareció bastante divertido, pero no es todo lo que tiene... lo demás te lo diremos en el siguiente número.



The Legend of Zelda 64



Este título se dice que será de los primeros (si no es que el primero) de los disponibles para el DD y realmente es impresionante verlo en acción, sobre todo cuando lo comparas con aquel primer demo que se vio hace un año en la presentación del N64. Quizá lo mejor que se pudo ver del muy corto demo disponible, es el uso de la luz que se tiene, los movimientos del personaje y sobre todo las diferentes "tomas de cámara" que se presentan dentro del juego lo cual lo hacen ver increíble. ¿No te mueres ya de ganas por jugarlo?





Yoshi Island 64





Otro juego de esos que parece que todavía van a tardar. Si ya deseas otro de los extraordinarios juegos de 2D tipo Mario, la gente de Nintendo ya se encuentra trabajando en la secuela de este juego para el N64. Los gráficos de este título siguen siendo de estilo caricatura, pero esta vez han sido generados por computadoras SGI. Lo que se mostró de este juego también fue muy poco pero es suficiente para ver que va a estar bastante bien en cuanto a efectos y gráficos.

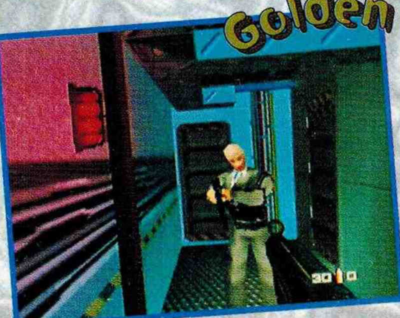
Kirby's Air Ride



Básicamente se mantiene la misma idea que se ha tenido de este juego desde el E3, la diferencia es que ahora tenemos mejores gráficos y un nuevo look para Kirby. Se espera que este título esté listo para la primera mitad del 97, en este continente.



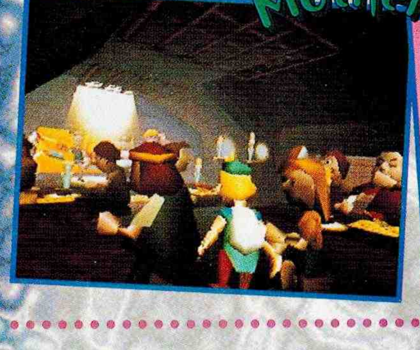
Golden Eye 007



Otro previo más de este juego. Según nos comentaron la gente de Rare, uno de los puntos más interesantes de Golden Eye es el excelente trabajo de "Motion Capture" de todos los enemigos, además de la complejidad de los niveles. Esperemos que en realidad sí estén trabajando duro en este juego, pues tendrán muy seria competencia con el juego de Turok, el cual ya comentamos que es muy bueno.

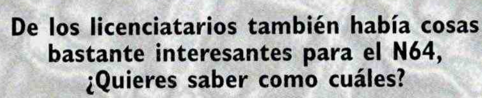


Mother 3





El juego de Mother 2 es el que conocimos como Earthbound para SNES en América. Este juego es un excelente RPG, pero tal como se anunció en el Shoshinkai no hay planes de sacarlo de este lado del Pacífico.



De los licenciatarios también había cosas bastante interesantes para el N64, ¿Quieres saber como cuáles?

Konami tuvo bastante asistencia en su Stand, en particular fueron dos juegos los que llamaron la atención de la gente que estuvo ahí, el primero es el de "J-League Perfect Striker" del cual ya hemos dicho muchas veces (y lo seguimos repitiendo) que es la secuela de los International Super Star Soccer... para el SNES.





Este juego es bastante bueno, pues tiene una gran variedad de jugadas, los personajes son todos en 3-D lo que permite que el juego lo puedas ver desde cualquier punto y sobre todo la movilidad es excelente.
Para el siguiente número tendremos más información sobre este juego, que fue de los que más llamó la atención fuera del Stand de Nintendo.









Además de eso, también estuvieron pasando un video del juego de "Gambare Goemon" (hay que recordar que este juego salió hace tiempo para el SNES con el nombre de Legend of the Mystical Ninja). En realidad fueron sólo un par de imágenes reales del juego las que pudimos ver y casi todo era un demo hecho en computadoras SGI, pero después de ver el trabajo que realizaron con "Perfect Striker" no dudamos que las imágenes originales no vayan a cambiar mucho con las del demo... o a lo mejor sí cambian, pero para mejorar.

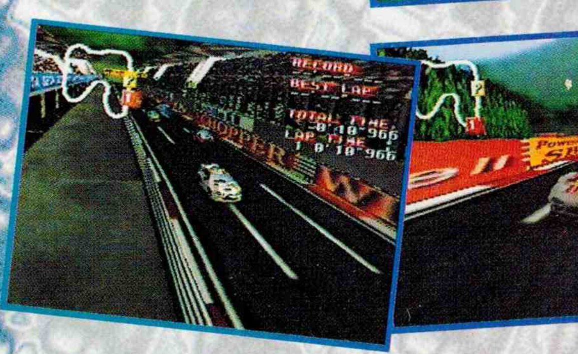
Aparte de estos juegos, Konami también mostró uno de Mahjan y otro de Baseball, de los cuales hablaremos más a fondo en el siguiente número.

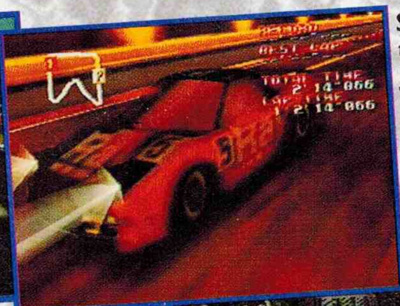
Otro de los juegos interesantes que vimos fue el título de Turok en el Stand de Acclaim. Este juego realmente presenta bastantes mejorías de lo que se había presentado en anteriores eventos y habíamos comentado en la revista. Algo que viene rápidamente a nuestra mente al recordar este juego, es que está bastante largo, ya que hay que explorar una gran





cantidad de mundos, además (y tal como lo prometió la gente de Iguana) este título maneja un nuevo tipo de inteligencia artificial para los enemigos los cuales no sólo te atacan de una forma nunca antes vista en este tipo de juegos, sino que se podría decir que tiene su "propia voluntad" y nunca sabrás a quién van a atacar y cuándo o cómo lo van a hacer.



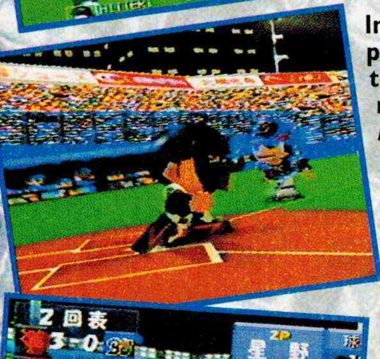


Seta presentó varios juegos para el N64, (de ellos ya habíamos hablado anteriormente) pero lo bueno es que ahora sí los pudimos jugar y te podremos decir qué onda con estos títulos. Para empezar vamos con el juego de Rev Limit, este título tiene excelentes gráficos y efectos, pero por desgracia el control está muy de simulador. El juego de Wild Choppers está bastante interesante y tiene buena acción, pero al igual que con Turok, tendrás que pasarte un buen rato tratando de acostumbrarte al control.





Seta también tenía un juego de Mahjan, el cual se tiene planeado que se pueda conectar con otro cartucho mediante un Modem el cual vendrá dentro del mismo cartucho, también ellos mostraron un juego de Golf que ya debe estar en el mercado japonés por estos días y que como mencionamos en su ocasión, es bastante impresionante en cuanto a gráficos, pero aprovecha el potencial del sistema para hacerlo un simulador de un campo de Golf muy famoso y reproducirlo a la perfección, este juego se llama St.Andrews Power Golf.





Imagineer es otra de las compañías que tiene planeado lanzar varios juegos para el N64 este año, por ejemplo tenemos que ellos lanzarán lo que será el primer juego de Aventura / RPG para este sistema en gráficos 3D, este juego se llama Eltale y en él conduces a un muchacho que debe explorar un inmenso mundo lleno de trampas, peligros y acertijos por resolver. Este juego se ve bastante bien y promete mucho. Otros juegos son el Pro-Baseball King el cual tiene gráficos tipo "deformados" (y ya habíamos hablado anteriormente de él); el otro título de deportes es el de J-League Dynamite Soccer 64 (el cual, a decir verdad, no tiene nada que hacer comparándolo con el de Konami). A diferencia del juego de Soccer, un juego de carreras que mostraron con el nombre provisional de "Multi Racing Championship" es bastante bueno y promete mucho, una vez que esté terminado.

Otros de los juegos que se presentaron en el evento y que veremos con mayor detalle en el siguiente número son:

Mission Impossible



De este juego ya se mostraron (¡por fin!) imágenes reales para el N64. Se ve bastante bien y se tiene planeado que sea un título de aventura-investigación.





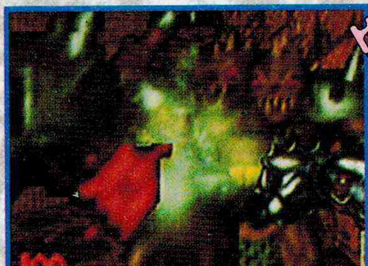
Junto con Dual Heroes, este será de los primeros juegos que sacará Hudson para el N64. Las "llaves" se ven bien, aunque a los personajes les falta trabajo (obviamente por estar todavía en desarrollo).

Blade and Barrel



Un juego con una téматica sencilla pero a la vez divertida: dispararle y destruir todo lo que se mueva (y a veces hasta a lo que no se mueve

Hexen



Este título está basado en el popular juego de computadora. Básicamente se ve que va a estar bueno, lo mejor es su modo para 4 jugadores simultáneos.

Dual Heroes



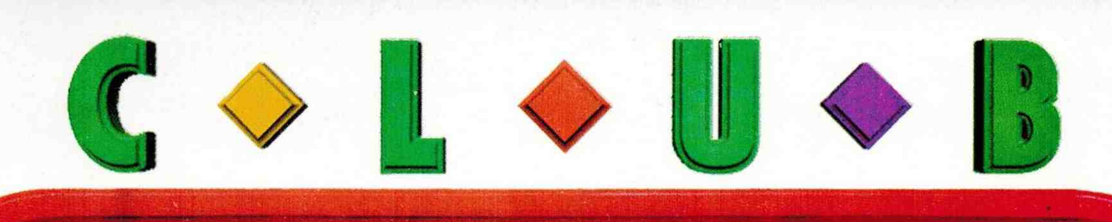
Aún en desarrollo. En realidad esperábamos ver más de este juego aparte de los 2 personajes que ya te habíamos enseñado.



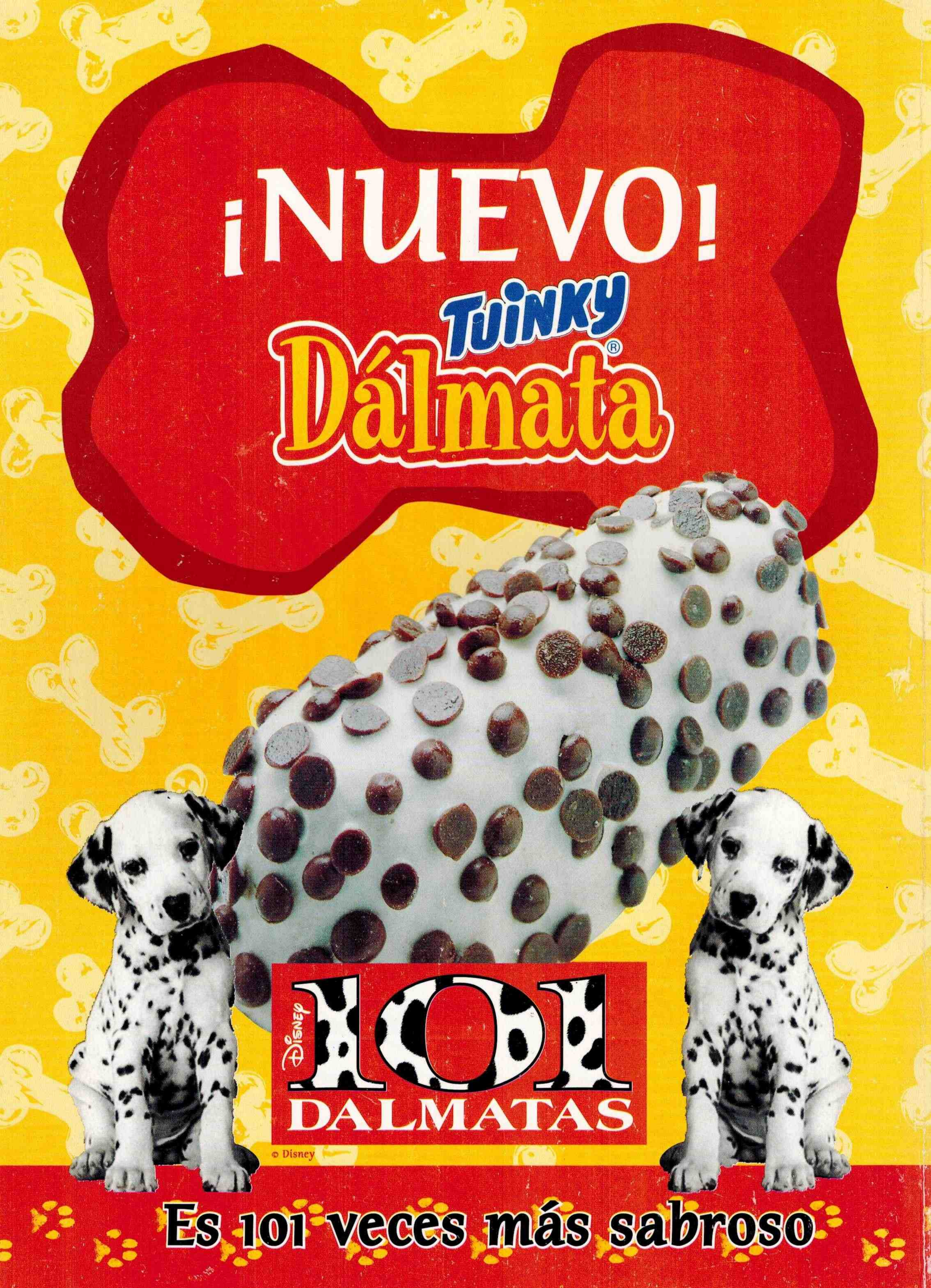


Enix se encuentra trabajando en un juego de acción con excelentes gráficos en 2D y 3D.

Como dijimos, lo anterior sólo fue un avance por cuestión de tiempo, pero para el siguiente número te tendremos un reporte súper completo como siempre procuramos hacerlo con más información de los juegos que se presentaron, así como algunos datos extras que pudimos escuchar por ahí y que son sumamente interesantes... o sea que no te pierdas el próximo número de febrero ¡y dile a tus cuates que también lo compren para que no tengas que estar explicándoles a cada rato!



MARIO KART 64


¡NUEVO!
TUINKY
Dálmata®
DISNEP
101
DALMATAS
© Disney
Es 101 veces más sabroso